Wallpaper takmičenje: Osvojite ATI kartice!

oktobar 2006. | 4. broj

PLAY!

ATI
KLAN RUR
EXTREME COMPUTER CORNER
COMPUTERLAND

Gothic 3, Virtual Fighter 5, Zboard Fang

HOT:

Crysis
Sam & Max
Company of Heroes

Madden 07
Reservour Dogs
Logitech Revolution
Midnight Club 3 DUB Remix

WCG 2006
Games Convention 2006

IT'S
YOUR
MISSION
DARK STAR ONE
"Ubedljivo i izazovno." 80%
PC Gamer
"Sjajan povrat svemirskoj tematici, koji je pobudio najlepše uspomene na Elitu. Poletite u svemir kao Han Solo..." 8.1/10
GameSpot
"...najbolja igra u svom žanru koju sam imao prilike da igram."
IGN.com
WWW.DARKSTAR-ONE.COM
PC DVD ROM
ASGARON
Distributer za Srbiju i Crnu Goru, BiH i Makedoniju: Extreme CC d.o.o. Tel: 011/3809-143, 3809-144, 308-83-83, www.extremecc.co.yu
EXTREME COMPUTER CORNER

Uvodnik

Jesen stiže, Dunjo moja!

Neverovatno, ali ljudi iz godine u godinu imaju utisak kao da "leta nije ni bilo". Interesuje me kako nikome, odnosno nikome poznatom, nije palo napamet da beleži kada su krenuli dobri dani, kada je počelo loše vreme, sve u skladu sa onom pričom da su leta sve kraća i kraća i da sve manje i manje ima pravih toplih dana. Sada već, kada su krenule ove kiše, više se niko ni ne seća kako je bilo vrelo tokom jula, ne sećaju se onih toplotnih udara u GSP-u, noći koje niste mogli da prespavate bez uključenog ventilatora ili klima uređaja, itd.

No, sve u svemu, loši dani dolaze, a sve je više posla, jer počinje jesenja sezona. Moram priznati da bi i meni više odgovaralo da se sav posao obavlja recimo tokom leta, kada ste barem sigurni da nećete pokisnuti, nego kada krene jesen, pa sav posao koji morate da obavljate iziskuje da izađete napolje, nosite kišobran, kisnete, gazite u blato, klizate se o opalo lišće ... Još su počele i škole, pa je iovako velika gužva u gradu i u prevozu, a povrh svega u prestonici se rekonstruišu neke od glavnih saobraćajnica, pa to takođe doprinosi sjajnom osećaju tokom "putovanja" iz recimo Starog grada do Novog Beograda.

Kraj avgusta je doduše bio prilično plodonosan, pa smo tako imali domaće finale za World Cyber Games, o kojem takođe možete čitati u ovom broju časopisa, ali i Games Convention, najveći evropski sajam posvećen video igrama na kojem je bila i ekipa PLAY magazina. O svemu tome možete čitati na stranicama ovomesečnog Play-a, i naravno o još mnogo toga drugog. Tu ističemo veliki broj opisa, među kojima je naravno Company of Heroes, zatim Midnight Club 3 DUB edition kao i DarkStar One. Od najava svakako pročitajte Sam & Max kao i Crysis, a u hardverskoj rubrici ne propustite Zboard Fang, nove Asus matične ploče i ostali interesantni sadržaj.

To je valjda to. Dosta zanimljivog sadržaja, dosta slika, a potencijalno i jedno zanimljivo takmičenje, sve su što vam je potrebno za oktobar. Ne zaboravite naravno da nam javite vaše komentare, utiske, predloge, zamerke i ostalo, na redakcija@play-zine.com, jer je to ono što nam dosta koristi u daljem oblikovanju magazina.

Urednik

TOP 5

1. **Company of Heroes** – Izgleda da dobrih hit RTS naslova u proteklom periodu ne manjka, pa pored Joint Task Force, naslova o kojem smo pisali u proteklom broju, u ovom vam donosimo review igre Company of Heroes! Proverite kakve utiske nosi Miloš posle "obrtanja" naslova.

2. **Crysis** – Crysis je uspešni naslednik Far Cry-ja, igre koja je ostavila veliki pečat na igračkoj industriji još u vreme kada su Doom3 i Half-life2 "pretili" svojim grafičkim i gameplay mogućnostima. Pogledajte šta Crytek ekipa sprema za nastavak ovog shootera.

3. **Zboard Fang** – Ako želite lakšu kontrolu u video igrama, razmislite o Zboard Fang dodatku vašoj tastaturi. U pitanju je "mini-tastatura" sa lepo raspoređenim dugmićima koji će simulirati WASD raspored tastera i okolne dugmiće, ali na znatno prirodniji i lepši način.

4. **Writely** – Kako nije sve u PLAY-u posvećeno video igrama, u softverskoj rubrici vam donosimo i Writely, najnoviji Google-ov proizvod koji predstavlja word procesor na internetu. Svi znate kakve ovo pogodnosti sa sobom donosi, pa ako vas interesuje tematika, pročitajte tekst!

5. **DarkStar One** – Da li je prvi Ascaron-ov naslov u sferi svemirskih simulacija zaista tako uspešan kao što su mnogi predpostavljali? Da li će biti igra koja će moći da zadovolji vaše letačke potrebe, barem dok se ne pojavi neka bolja konkurencija? Proverite u našem review-u.

IMPRESUM

Broj 04 – oktobar 2006.
Izlazi jednom mesečno
Cena: besplatno

Glavni urednik:
Milan Đukić

Redakcija:
Miloš Hetlerović
Nikola Nešović
Luka Zlatić
Vukašin Stijović

Saradnici:
Uroš Miletić
Nenad Dimitrijević
Vladimir Kosić
Nikola Dolapčev
Srđan Bajić
Stefan Marković
Ivan Ognjenović

Lektor:
Petar Starović

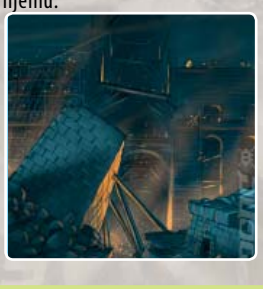
Kontakt:
PLAY! magazine
Beograd
redakcija@play-zine.com
www.play-zine.com

Dizajn i prelom:
Jasmina Radić

16 Virtua Fighter 5
Igra kojoj svakako ne treba puno predstavljanja uskoro stiže u svojoj verziji sa brojem "5". Pogledajte kako je naš glavni "consoleman" doživeo i kakve je komentare imao da da na četvrti po redu nastavak ultra-popularne "tabačine".

30 Ulični psi
Svi smo upoznati sa kultnim filmom Ulični Psi, Kventina Tarantina. Zaista je bilo i čudno što je programerima i izdavačima trebalo ovoliko vremena da uzmu tematiku ovog filma i pretvore je u računarsko ostvarenje. Sada je igra konačno izašla, na radost svih fanova, a Luka je imao prilike da je odigra.

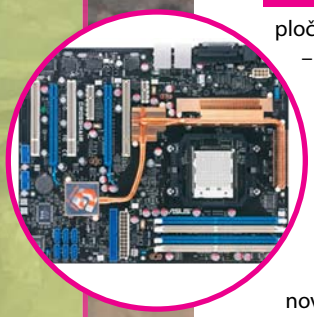
15 Gothic 3
Popularni Gothic ostavio je dosta traga među igračima, što je i dovelo do pojavljivanja prvog zvaničnog nastavka. Ni on nije prošao loše, pa nije trebalo biti vidovit da se skapira kako će programeri uskoro izdati i treći nastavak. Pročitajte šta mi mislimo o njemu.



20 Sam & Max
I dok većina igara poseduje "mega" grafiku, "giga" efekte i često "piko" igrivost i zaraznost, Barrow Hill donosi upravo ono obrnuto. Nizak nivo hardverske zahtevnosti, nešto slabiju grafiku ali veliku zaraznost i dobru priču.

SADRŽAJ

3 Uvodnik
4-5 Sadržaj
6-7 Techware
9-12 Flash
13 13th page
18-19 Preview: Crysis
23 Preview: FIFA 07
16 - 17 Preview: Virtua Fighter 5
22 Preview: Football Manager 2007
20-21 Preview: Sam & Max Episode 1
15 Preview: Gothic 3
14 Preview: NBA Live 07
26-28 Review: Company of Heroes
34-35 Review: Madden 07
32-33 Review: DarkStar One
30-31 Review: Reservoir Dogs
36 Review: F.E.A.R. Combat
38 PSP – Daxter
24-25 PS2 – Midnight Club 3 DUB Remix
61 Software – DC++
62 Software – iPod util
58 Hardware: Logitech G3
59 Hardware: Zboard Fang
53 Hardware: Asus Crosshair
54-55 Hardware: Logitech Revolution
63 Internet: Writely
56-57 Hardware: ATI Radeon X1650Pro i X1300XT
40-44 Event – Games Convention 2006
45-47 Event – GC Girls
50-51 Event – WCG 2006



AWARDS

Nagrade časopisa PLAY! jako su važne kako bi vam pomogle pri odabiru najbolje igre ili hardvera. Evo kako ih mi delimo:

Editor's Choice – Najvažnija nagrada časopisa PLAY! koja se dodeljuje samo u retkim trenucima proizvodima za koje zaista smatramo da su najbolji na tržištu.

Recommended – Proizvod koji zaslužuje našu preporuku jer svojim kvalitetom zavređuje pažnju.

Best Buy – Nagrada koja se mahom dodeljuje hardverskim uređajima a koja simbolizuje proizvod sa odličnim odnosom cena i performansi.

MORE

59 Zboard Fang

Igrate se na tastaturi i ne koristite nikakve džojstike, džopede, volane? Onda Zboard Fang može biti pravo rešenje za vas, proverite zašto!

53 Asus Crosshair

U pitanju je gaming matična ploča firme Asus koja nosi prost naziv – Crosshair. Proverite šta je to izdvaja od drugih i zašto bi, potencijalno, mogla biti baš vaš izbor, bilo da ste pasionirani igrač, bilo da samo volite da se nekada dobro zabavite.

54 Logitech Revolution

Logitech je predstavio dva nova miša svog u okviru svog novog "revolution" koncepta. Pogledajte kako smo mi bili zadovoljni modelima MX i VX.

Logitech Harmony 1000 remote

Logitech je svojom serijom Harmony remote univerzalnih daljinskih upravljača već postigao značajan uspeh na tržištu digitalne zabave. Sada, sa novim modelom Harmony 1000, idu i korak dalje, donoseći mogućnosti kakve imaju samo personalizovani sistemi zabave i (relativno) prosečnom korisniku. Novi daljinski upravljač ima 3.5" kolor ekran koji je osetljiv na dodir i preko koga kontrolišete najveći deo funcija upravljača. Vrhunski dizajn će učiniti da se lepo uklopi u svaki enterijer, a punjiva baterija će omogućiti da ga koristite bez razmišljanja o čestim zamenama akumulatora. Intuitivni korisnički interfejs će vam pomoći da se lakše snađete sa mnogo uređaja, ali i brinuti se o tome da na ekranu budu samo one kontrole koje zaista i koristite, a ne i sve mogućnosti odjednom jer time imate mnogo ikona koje vam ne trebaju.

Harmony remote može sve uređaje kontrolisati preko standardnog IR interfejsa, ali i preko specijalnog Wireless Extender dodatka, koji će vam omogućiti da kontrolišete i različite komponente koje čak nisu ni u sobi u kojoj se vi nalazite. Preporučena cena samog daljinskog je $499, dok je Wireless Extender $149, što svakako nije malo, ali je relativno skromno u poređenju sa uređajima sličnih karakteristika koji se mogu naći na tržištu.

HP iPaq rx4000

HP iPaq rx4000 Mobile Media Companion je Packard-ov naziv za ovu kombinaciju palmtopa i PMP-a. Iako su prisutne sve PocketPC funkcije, akcenat je ipak na video i audio reprodukciji. Tu je ekran od 2,8 inča, WiFi i Bluetooth podrška, a cena je 300 dolara (za sada samo u Aziji). Trenutno nema nikakvih podataka o memorijskom kapacitetu, ali je realno očekivati nekoliko gigabajta flash memorije, no nikad se ne zna čime nas sve HP može iznenaditi.

Microsoft Zune u prodaji!

Tek što je Apple najavio novu seriju iPod plejera, Microsoft brzo uzvraća udarac i lansira dugo očekivani Zune plejer. Kao što se i spekulisalo dolazi sa 30GB hard diskom, Wi-Fi povezivanjem, kao i velikim 3" ekranom. Wi-Fi može poslužiti za razmenu slika ili filmova, kao i muzike između dva plejera, s tim da ako prebacite neku pesmu možete je slušati samo tri puta u naredna tri dana pre nego što morate da je platite.

Za download pesama je lansiran novi servis, Microsoft Marketplace, koji bi trebalo da bude konkurencija popularnom iTunes za iPod uređaje. Korisnici tamo mogu skidati po jednu pesmu uz odgovarajuću nadoknadu ili platiti flat pretplatu pa preuzimati koliko god pesama žele. Zasad još nije objavljeno kada će Zune biti dostupan, kao ni cena (iako se o tome dosta spekuliše, a mi smo već pisali upravo u ovoj rubrici), ali ostaje utisak da iPod i dalje ima malu prednost po pitanju dizajna, a pogotovu što ima izgrađen već kultni imidž. No, videćemo kako će sve proći.

Novi iPod proizvodi

12. septembra u Njujorku Apple je ogranizovao prijem za predstavnike medija i pres konferenciju, na kojoj je predstavljeno nekoliko proizvoda i (makar za ovu kompaniju) novih tehnologija. Između ostalog, preko iTunes online prodavnice od sada će se prodavati i filmovi, a sam program je unapređen mogućnostima koje ostali Media Player-i za Windows odavno poseduju. Ipak, najvažnije najave tiču se unapređenih Apple-ovih MP3 plejera.

Počnimo od novog iPod-a (sa videom). Iako nema ništa od očekivanog plejera sa wide ekranom preko cele prednje strane, dobili smo mnoga unapređenja. Kapaciteti su sada 30 ($250) i 80 GB ($350), ekran je unapređen, kao i softver (iPod konačno može da "svira" bez pauze između pesama, a dobio je i tekstualnu pretragu MP3 biblioteke). Poznate bele slušalice sada su zaobljenije, a Apple obećava i bolji kvalitet zvuka koji iz njih dopire. Nove su i igrice, i pored standardnih PacMan-a, Zume i drugih, možete preuzeti dodatne preko iTunes prodavnice za 5 dolara. No, pored nižih cena, možda najbitnije unapređenje je duži vek baterije. Obećano je 6h video i 20h audio reprodukcije.

Sećate se iPod-a Mini? Kapacitet oko 4 GB, razne boje…? Moderna interpretacija koristi flash memoriju umesto hard diska, manja je, baterija joj traje duže i u Americi košta 150 (2 GB), 200 (4 GB) odnosno 250 (8 GB) dolara. U prevodu, za iste pare od sada dobijate dvostruko više memorije, a možda će nekom biti bitno da novo pakovanje zauzima 52% manje prostora, što smanjuje količinu goriva koju potroše kamioni, tako štiteći prirodu.

Još jedan "najmanji MP3 plejer na tržištu", ali ovaj put uz veliku verovatnoću da je stvarno tako. Nova generacija najjeftinijeg iPod-a i dalje nema ekran, ali ima bateriju kapaciteta dovoljnog za 24h slušanja muzike, aluminijumsko kućište sa ugrađenom štipaljkom, nove iPod slušalice i cenu od 80 dolara za verziju od 1 GB. U Americi, naravno.

Sony snizio cene za Playstation 3

...ali samo za najjeftiniji model i to samo u Japanu. Japanci će tako model sa 20GB hard diskom moći da kupe po novoj ceni od 430 američkih dolara. Za Amerikance, cena ostaje 499 dolara za taj, odnosno 599 dolara za 60GB model. Što se tiče Evropljana, cifre su iste kao američke, ali je valuta evro, a ne dolar.
Još jedna novina je i da će slabiji model takođe imati HDMI konekciju, koja je neophodna za prikaz "high-definiton" grafike. U Japanu i Americi, Playstation 3 bi u prodaji trebalo da se pojavi 11. novembra, dok će Evropa morati da sačeka 2007. godinu. Sony tvrdi da je trenutni glavni fokus kompanije da spreči daljnja kašnjenja izlaska konzole na tržište.

Dell izbacio AMD računar!

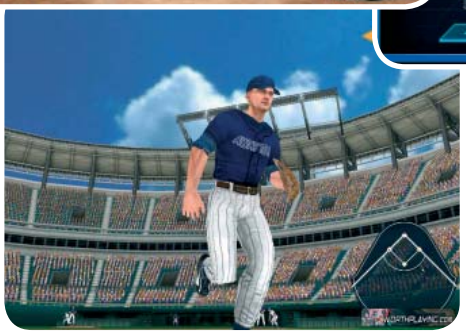
Dell je dugo važio za jednu od retkih firmi koja isključivo pravi konfiguracije samo sa Intel procesorima. To je počelo polako da se menja kada su pre nekoliko meseci predstavili servere sa AMD Opteron procesorima, dok su danas konačno lansirali i prve desktop sisteme. Dimension C521 i E521 modeli su konfiguracije namenjene kupcima sa tankim budžetom, pa njihovu osnovu čine AMD Sempron, Athlon 64 ili Athlon 64 X2 procesori, ploča sa Nvidia 430 čipsetom i integrisanim GeForce 6150-LE grafičkim rešenjem, do 4 GB memorije, 2 S-ATA II porta, integrisanim 7.1 zvukom i mrežnom kartom. Za slučaj da želite nešto više od grafike možete se odlučiti i da ubacite neku od ponuđenih Radeon X1300 kartica. Njaveća razlika između ova dva modela je što E521 ima nešto jače napajanje, kao i mogućnost da ga nadogradite sa Creative X-Fi zvučnom karticom. (na slici, Dell XPS).

KLAN RUR

WWW.KLANRUR.CO.YU

ONLINE MULTIPLAYER GAMING COMMUNITY

Ultimate Online Baseball u prodaji!



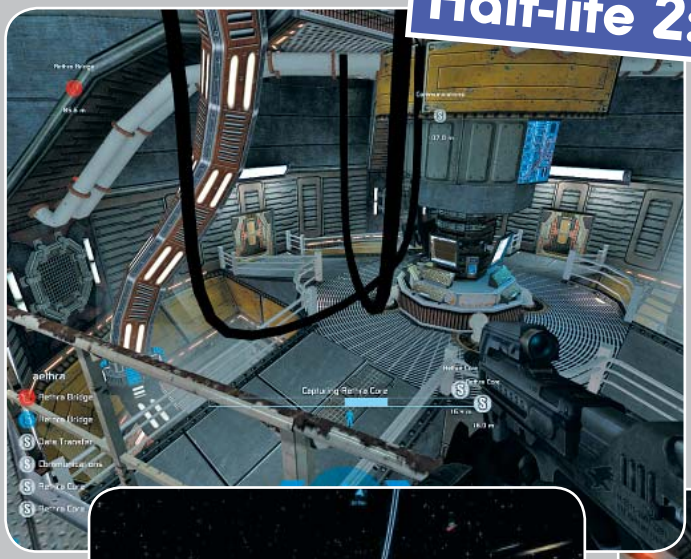
Obično se ovakvom vešću ne bismo bavili, ali pošto znamo da među našim čitaocima, a i u Srbiji uopšte, postoji velika baza igrača i ljubitelja bejzbola, onda evo za njih jedne dobre vesti.

Posle dugotrajnog beta testiranja, Netamin je izvacio konačnu verziju Ultimate Baseball Online-a, MMO bejzbol igru. Od početka septembra pa do 25. oktobra, igra će, u promotivne svrhe, koštati 7,95 dolara, a posle 25. oktobra - 9,95. Eto sjajne prilike da isprobate svoje mogućnosti u bejzbolu, a pred vas će, pored same igre, biti postavljena i mogućnost da kreirate igrače, učestvujete u turnirima i napredujete kroz ukupno 99 nivoa. Prvi plejof počinje krajem 2007. godine, a nagradni fond će biti preko 10000 dolara.

Sam & Max uskoro u prodaji

Evo dobre vesti za sve nostalgične avanturiste. Telltale Games najavljuje da je "produkcija Sam & Max Episode 1 zaustavljena", što je njihov način da nam kažu kako je igra gotova i da će uskoro krenuti u prodaju. Navodi se da će se Culture Shock pojaviti 17. oktobra na GameTap-u, a već 1. Novembra putem oficijelnog sajta igre. Na prezentaciji se nalazi i novi promo video kao i nekoliko screenshotova, pa stoga pravac na www.telltalegames.com, kako biste se upoznali sa uslovima nabavljanja ove igre, i preuzeli je kada konačno bude puštena u promet.

Half-life 2: Eternal Silence



The Eternal Silence sajt nudi mogućnost downloadovanja prvog beta izdanja ove modifikacije za Half-life 2. U pitanju je SF mod za HL2 koji postavlja dva svemirska broda u sred svemira u borbu jedan protiv drugog. Dva tima tako se "trkaju" kroz svemir pokušavajući da unište jedni druge. Piloti koordiniraju udare sa pešadijom a tu je i kontrola "mini-brodova" unutar ovog velikog broda. Kao što možete da predpostavite, u pitanju je jako brza akcija nabijena dobrom atmosferom, koju ne biste smeli da propustite, pod uslovom da posedujete Half-life 2, pošto je ovo samo jedan od modova za pomenutu igru.

Counter Strike: Source market

Steam ekipa se javila, kako bi propustila vest od Valve ekipe, koja je opet prosledila vest Couter Strike ekipe, a prvenstveno Adam Smitha, novopostavljenog na mesto "menadžera prodaje".

Iza ove zakukuljene radnje zapravo krije se veoma prosta stvar - Ekipa programera je zaključila da se cene opreme u Counter Strike-u nisu menjale već jako dugo, i da postoje određena polja gde može doći do unapređenja. Da Valve ne bi odlučivao o tome šta je potrebno promeniti, oni će dozvoliti da to rade igrači. Kako? Pa tako što će igrači, kupujući opremu, pomagati pravljenje globalne statistike na nedeljnom nivou oko toga šta se u CS: Source kupuje. Samim tim biće određena cena kako oružja i opreme koja se često kupuje, tako i onih predmeta koji nisu često u "shopping listi". Kako će to uticati na samu igru, ostaje da se vidi.

Battlefield 2142 u prodaji!

Kako piše na oficijelnoj prezentaciji igre Battlefield 2142, ovaj naslov je u svojoj "GOLD" fazi i spreman je za dalju reprodukciju. To praktično znači da je njegovo umnožavanje počelo, i da će se ovaj FPS naslov u prodaji pojaviti već 17. oktobra. Stoga, naoštrite svoje računare, dobro ih spremite za period pred nama i konačno uživajte u svemirskoj akciji u Battlefield svetu, jer je to upravo ono što su igrači, nakon Drugog svetskog rata i borbi u današnjem svetu, želeli.

Nova eveRquest ekspanzija

Sony Online Entertainment je objavio da je u prodaju pustio dvanaesti (12) dodatak za Everquest pod imenom Serpents Spine. U pitanju je add-on koji pored svega donosi novu klasu, Drakkin, koja će omogućiti "matorim" igračima da krenu malo ispočetka i podsete se kako je to bilo. Drakkini su inače prva nova klasa nakon pojavljivanja Frogloksa pre više od tri godine.

Pored nove rase, u igru su ubačene i nove misije, predmeti, magije, zamke i ostali sadržaj, a svi igrači sada mogu da leveluju do 75. nivoa. Ekspanzija se (kao i nekoliko prethodnih) može nabaviti samo digital-

CoH i CoV ujedinjeni paket

Pored toga što bi se to čitalo "Koks" pa nekima može da napravi kakve prljave asocijacije, CoX je zapravo bundle City of Hereos i City of Villains igre koja bi uskoro trebalo da se nađe i u domaćim prodavnicama.

Sam paket, kao što i sami možete da zaključite, doneće večitu borbu dobra i zla u ovom MMORPG-u, koji će već posedovati i jednu od najvećih ekspanzija, Destiny Manifest, odnosno takozvani Issue 7.

Pored svega standardnog što nude kako CoH tako i CoV, ovaj "Good Versus Evil Combined Edition" doneće i specijalne prestige travel moži i nove modele za kostime kako heroja, tako i "zlibera". Trenutni igrači će sve te in-game iteme moći da kupe, ukoliko su im interesantni.

Najinteresantnije od svega je što će paket imati zaista popularnu cenu od 25 evra (na evropskom tržištu), i ostaje da vidimo koliko će koštati kada stigne u naše krajeve, posredstvom generalnog distributera, firme ExtremeCC-a. Odatle su nam takođe rekli, da iako se paket u Evropi pojavljuje već 29. septembra, kod nas neće stići sigurno do polovine oktobra.

Warsow – nova verzija

Bazirana na Qfusion Quake 2 engine-u, besplatna multiplayer pucačina iz prvog lica Warsaw dobija novu desetinku i sada postoji u verziji 0.2. Ovo izdanje nudi poboljšan netcode (manje laga i tako to), tweakovana oružja i mape, kao i dosta ispravljenih sitnih bugova. Changelog je dugačak, možete ga naći na zvaničnom sajtu igre kao i download verziju iste.

www.warsow.net

Heroin, Kokain, WoW, LSD...

Gledam ja tako pre neki dan Dnevnik 2, naravno, sasvim slučajno, u prolazu, nije da mi je to omiljena informativna emisija čije sve voditelje znam, kad tamo, beogradska policija uspela da razbije lanac nekih dilera drogom koji su na teritoriji čitave Srbije, kako panduri vole da kažu, "proizvodili, pakovali i stavljali u promet" (ili tako nešto) opojne droge. Naravno, slične naslove možete videti i u drugim svetskim glasilima, posebno kad se u čitavu priču uključe Interpol, CIA, KGB, FBI i druge troslovne skraćenice (sem Interpola, koji ima ... 1, 2, 3, ... 9 slova).

A jedno mnogo veće zlo vreba, ima obrt od ko zna koliko milijardi dolara, za sada aktivno navučenih 7 miliona, a uskoro će se okrenuti distribuciji i na španskom tržištu, odnosno samoj Španiji i praktično čitavoj Južnoj Americi. Da, pogodili ste, u pitanju je Blizzard i njegov hit-singl aka droga aka upucuvenu – World of Warcraft.

OK, pričali smo mi o tome naširoko i nadugačko. Pa šta je fazon? Pa prvo 50 dolara kopija, negde i 60, a prodaja nikad bolja. Serveri u rasulu, ne rade kako treba, svi igrači se žale, a prodaja nikad bolja. Blizzard uzme pa isključi 100.000 igrača, niko se ne buni, a još ovi što su isključeni trče da kupe svoje nove kopije pa da mogu ponovo da se igraju... lista ide dalje i dalje. Najnoviji dodatak (tj. skoro najnoviji) je recimo ona mogućnost prebacivanja karaktera sa servera na server. 25 dolara... eeej, 25 dolara da biste prebacili lika sa jednog servera na drugi. A sama pretplata je 13 evra/dolara. Kada smo već kod evro/dolar, isto treba napomenuti da evropljani već skoro dve godine plaćaju pretplatu jedno 3 evra više nego kolege prekookeana, jer evro i dolar odavno nisu u 1:1 odnosu.

I tako, taman kad mislite da ne može dalje, dobri Blizzard vas iznenadi nekim novim potezom koji će im obezbediti milione i milione. Najnoviji marketinški trik, u stilu najboljih dilera po "prvi gram je besplatan" principu, donosi na stolove vaših računara probnu verziju World of Warcraft igre po ceni od 1 do 2 evra (u zavisnosti od regije) koja vam omogućava 14 dana besplatnog igranja. Sjajan poklon, rekao bi neko, i verovatno bio u pravu, dok se ne setite tog dila oko narkomana. Jer, gde je tu kvaka (22, naravno)? Vi ćete lepo krenuti da igrate, napredujete, dobijate nove iskustvene poene, misleći, "ah fino se ja zabavljam za ovih evro ili dva". Međutim, pravi udarac stiže kada nakon 14 dana vama istekne pretplata, vi ste taman dogurali do __ nivoa (upisati između 50 i 60, u zavisnosti od toga koliki ste freak), taman ste ušli u neku ekipu, krenuli u instance, kad ono, Blizzard vam zavrnuo slavinu. A vi šta ćete, u tom trenutku ste već navučeni. E tu su vas čekali. Onda vi lepo, da biste prebacili tog karaktera u full nalog, morate da platite Blizzardu igru, odnosno pretplatu, pa vam je u neku ruku "skuplja dara nego mera". Ali vi već ne hajete, samo čekate da konačno možete ponovo da se igrate.

I tako dan za danom, pred kockastim ekranom. Naravno, ovo je samo deo avantura veselih drugara iz Blizzarda, jer uskoro u prodaju kreće The Burning Crusade, prvi add-on za ovu igru, a verovatno ne i poslednji. To će, sasvim sigurno, na računu ove poznate kompanije dovesti do pojavljivanja još nekoliko nula, ali dobro, o tome ćemo kada za to dođe vreme.

Jel se i vi pitate kada će konačno Telekom zatvoriti sve domaće provajdere? Evo sad baš nešto gledam, pa razmišljam na tu temu. Naravno, ovo ne mora da znači da je istina, niti da će tako biti, ali hajde da razmišljamo zajedničkim snagama u nekom pravcu.

Pod jedan, svi znamo da Telekom svim provajderima (osim Veratu, ali možda se i to promenilo) daje link za pristup internetu, i određuje cene. Isto to rade i za ADSL usluge, gde, diskusije radi, ADSL priključak 256 od telekoma ka provajderima košta 1000 dinara, pa se onda ovi dalje organizuju oko te cifre. Međutim, šta se tu dešava. Telekom samostalno kreće u ADSL kampanju, sa ciljem "opšteg IT opismenjavanja u Srbiji". Čisto da razjasnimo, Telekom je odavno već ponudio ADSL i 256 je kod njih stajao 1400 i još nešto malo preko dinara, što je opet bilo povoljnije nego kod drugih. Hoćete novu cenu? 1211 dinara! 512KB sada košta 1816 dinara, što je cena koju morate da platite kod većine drugih provajdera da biste dobili duplo sporiji pristup. Čak ni 768kb više nije skup, i košta tek 2422 dinara, a čisto opet diskusije radi, kod jednog domaćeg provajdera kod kojeg je 256 1800dinara, 512kb košta 3000 a 768 čak 4200. Slične su cene i kod svih drugih provajdera. I šta sad, ja stvarno ne vidim nijedan logičan razlog, imajući u vidu da će Telekom svoju ponudu slati kroz telefonski račun (što znači da pogađaju 100% ciljano tržište), da se neko ne odluči da uzme ADSL kod upravo njih. Čak i da su u pitanju osvedočeni telekommrsci (ili telekomrsci), dobar deo će, pod teretom cena, na kraju popustiti. A kako i ne bi?

Platforma: PC
EA Sports
Izlazi: 26. septembar 2006.
Kontakt: www.easports.com/

NBA Live 07

Prošla godina nije bila dobra za NBA Live franšizu – current-gen verzija NBA Live-a 06 objavljena za sve aktuelne konzole i PC nikoga nije oduševila dubljim uplovljavanjem u arkadne vode i potpunim izostankom bilo kakvih smislenih inovacija. Vlasnici Xboxa 360 prošli su samo naizgled bolje – tačno je da je NBA Live 06 za ovu konzolu doneo blago rečeno, neopisivo bolju grafiku kao i nekoliko interesantnih inovacija (recimo potpuno odsustvo klasičnih menija i pregledniji interfejs) ali sve je to brzo palo u vodu pred potpuno osakaćenim gameplay modovima. Recimo, franchise mod je potpuno izbačen, a čak je i standardna sezona okrnjena izostavljanjem, inače toliko hvaljenog all-star vikenda. Najtragičnije od svega po EA Sports je činjenica da konkurencija iz 2K Sportsa već godinama pravi mnogo bolji posao svojim NBA 2K serijalom, pa se samim tim čini da sa ovogodišnjim izdanjem jednostavno ne smeju da zabrljaju ako ne žele da izgube još uvek povoljnu tržišnu poziciju.

Po rečima producenata serijala Tima Tschirnera, fokus ovogodišnjeg next-gen izdanja biće na inovacijama u samom izvođenju, odnosno integraciji svih funkcija koje postoje i u verzijama za current-gen sisteme uključujući tu konačno i all-star vikend odnosno franšizu. Ono što EA Sports posebno ističe je unapređena Total Freestyle Control funkcija koja bi trebala da omogući još više slobode u upravljanju igračima, ali i da jasnije naglasi razliku između najvećih zvezda i prosečnih rezervista. Umesto da kao prošle godine LeBron James bude samo specijalista za šut ili zakucavanje, odnosno glavni organizator napada, sada je moguće rotirati sve ove funkcije u toku samog napada, što svakako daleko više odgovara stvarnosti. Broj freestyle poteza koji se i dalje izvode preko desnog analognog džojstika povećan je na čak 120, ali će samo najbolji igrači moći da koriste dobar deo njih.

Veća individualizacija samih košarkaša dolazi i kroz činjenicu da većina najpoznatijih zvezda ima posebnu animaciju šuta, a među njima su McGrady, Yao Ming, Bibby, Kevin Garnet, Paul Pirce i mnogi drugi. Isto važi i za rituale košarkaša pre izvođenja slobodnih bacanja koji su ovoga puta verno dočarani.
Korak ka realističnosti vezan je i za poboljšanje interakcije pod košem. Cilj programera je bio da kolizija između igrača bude što vernija, a rezultat ovoga je da je sada još teže pronaći put do obruča polaganjem odnosno zakucavanjem.

S obzirom na nerasprostranjenost Xboxa 360, EA Sports na našu sreću, još uvek posvećuje punu pažnju izdanjima za ostale konzole i PC, makar kada je reč o izvođenju. Sa druge strane, grafički izgled igre ostao je na nivou prethodnika, što će jedino obradovati vlasnike slabi(ji)h konfiguracija, dok će ostali i dalje imati utisak da već nekoliko godina gledaju jednu te istu igru. Ipak, iako još uvek ništa nije zvanično saopšteno, za očekivati je da će već NBA Live 08 biti na grafičkom nivou verzija za PlayStation 3 i Xbox360.

U svakom slučaju, od NBA Live-a 07 ne treba očekivati čuda, odnosno spektakularna poboljšanja ni na jednom planu. PC igrači svakako nemaju alternativu, a znate kako kažu, «Beggars can't be choosers»!

Piranha Bytes

Izlazi: 13. oktobar 2006.
Kontakt: www.gothic3.com

Gothic III

Gothic je serijal koji pojedine grupe igrača smatraju ne samo ravnopravnim konkurentom Elder Scrollsu, nego i boljim igrama. Naravno, kako to uvek biva, bolji marketing i zemlja proizvodnje utiču na popularnost možda i više od kvaliteta proizvoda. Ipak, upornost se isplati i nakon što je Bethesda izbacila novi izazov u vidu Obliviona, stiže nam i odgovor iz Nemačke - Gothic 3. Dobar znak je da se o ovom naslovu sve više priča i na engleskom govornom području.

Za razliku od prethodne dve igre, Gothic III se seli sa kaznene kolonije na malom ostrvu na Myrtanu, jedan od kontinenata sveta u kom se priča odvija. Iako svet nije veliki kao u Oblivionu, 13 ručno projektovanih kvadratnih kilometara nije zanemarljivo, naprotiv. Iako vam se može učiniti da je lepo uživati u tolikom prostoru, problem će vam predstavljati najezda Orkova koji su potlačili čovečanstvo na kontinentu. Igraćete kao pripadnik ljudske rase i na vama će biti da procenite ko tu šta i zašto radi, te da pravovremenim korišćenjem oružja i magija zavedete red.

Pre nego što počnete da zevate nad ovim ne naročito nadahnutim zapletom, moram vas obavestiti da PR Piranha Bytesa tvrdi da će to biti nadomešteno znatno višim nivoom interakcije sa okolinom. Uostalom, jedna od najvećih vrlina Gothica jenelinearan pristup. Ovde se to ogleda i u činjenici da, iako ste čovek, možete igrati na strani Orkova, ako odlučite da su njihovi ciljevi plemeniti i da ih je na pohod ljuta muka naterala. Iskreno se nadam da ta nelinearnost podrazumeva i mogućnost Gandijevskog uticaja na obe rase koji bi kulminiro zajedničkim odlaskom nekada zaraćenih strana na pivo u lokalnu krčmu. To bi verovatno bilo dobro i za sam serijal, pošto bismo onda u Gothicu IV mogli da biramo između Humana, Orca i Half-Orca...

Pored izbora Ljudi vs Orkovi, u igri postoji nekoliko grupacija od kojih ni jedna nije zla ili dobra, već sve imaju svoje dobre i loše strane. Naravno, i vaša reputacija sa jednom grupacijom, utiče na reputaciju koju uživate kod drugih. Kako je svaki NPC kog ćete sresti pripadnik jedne od njih, pravilna komunikacija će biti jedan od ključeva za uspeh.

Pored toga, kada dobijete nivo dobijate i poene za učenje novih veština. Učitelji se nalaze svuda po mapi (neki i u najzaklonjenijim mestima), što bi trebalo da vas natera da ispitate što veći deo Myrtane, a kao i svi drugi pripadaju određenim fakcijama, te ćete nekima morati posebno da se dodvorite kako biste naučili željeni skill.

Osnovni sistem borbe je zadržan iz prethodnih delova - kombinovanjem jakih i slabih udaraca (levo, odnosno desno dugme miša) izvodite različite poteze i njihove nizove. Tu su i smrtonosni udarci koje ćete morati dobro da uvežbate. Kontrolni sistem je odličan kada se na njega naviknete, ali je moguće da će vam u početku biti teško. Pored borbe prsa u prsa, mislilo se i na one koje su skloniji korišćenju magija, tako da je pored poznatog arsenala moći iz prethodnih nastavaka, osmišljen određen broj novih, a neke su i redizajnirane ili poboljšane.

Što se grafike tiče očekuje nas engine koji će dostojno prezentovati igru. Verovatno neće biti nikakvih revolucionarnih pomaka na ono što je trenutno standard, ali neće biti ni manjkavosti koje bi učinile da igra izgleda iza svog vremena. Zvuk će isto biti na nivou, a jedino čega se treba plašiti je prevod na engleski sa nemačkog i moguće greške u voice overima.

Prerano je pričati o igri koja baca Oblivion na pleća, ali Gothic poseduje veliki potencijal i postoji odlična šansa da ga u potpunosti iskoristi.

Luka Zlatić

Platforma: PlayStation 3
Izdavač: Sega
Izlazi: 2007.
Kontakt: www.virtuafighter.jp

Virtua Fighter 5

Za Segu i celokupni žanr borilačkih igara, 1993. je izuzetno bitna godina. Naime, tada je ekskluzivno za MODEL 1 automat predstavljen prvi Virtua Fighter, delo Yu Suzukija koji se prethodnih godina proslavio mnogim drugim zvučnim naslovima poput Outruna ili Hang-Ona. Nije bila stvar samo u tome što je Virtua Fighter bio prva trodimenzionalna borilačka igra, nego i u činjenici da su njome uspostavljeni gotovo svi standardi za izradu naslova ovog tipa koji se do danas gotovo slepo poštuju kod svih uspešnih predstavnika žanra (naravno, uz večiti izuzetak Mortal Kombat koji se oduvek vodi totalno drugačijom filozofijom). Već je to prvo izdanje nagovestilo u kom pravcu će ići dalji razvoj ove igre, jer je ceo serijal od početka zamišljen kao borilački simulator u kome će se insistirati na jedinstvenosti svih boraca, implementaciji ogromnog broja realnih udaraca i iznad svega, izbegavanju arkadnih elemenata. Možda upravo zbog toga ali i nesretnog izbora platformi na kojima je objavljivan original i prva 3 nastavka (Sega Saturn, Dreamcast), Virtua Fighter dugi niz godina nije uspevao ni približno da dostigne po popularnosti Tekken, Mortal Kombat ili Soul Calibur. Uspeh četvrtog dela sage koji je osim na automatima objavljen još samo za PlayStation 2 (i to u 2 verzije) očigledno je bio dovoljan razlog da čelnici kompanije još na proleće 2006. objave kako će i novi nastavak biti ekskluziva Sonyja, odnosno PlayStationa 3. U međuvremenu, u Japanu se već pojavila finalna verzija za automate koji su i dalje veoma popularni u ovoj zemlji, a na osnovu čega se može dosta jasno predvideti kako će izgledati verzija za konzole.

Pojavu next-gen sistema mnogi su iskoristili za uvođenje prilično radikalnih inovacija u svoje igre, ali sa Virtua Fighterom 5 to sigurno neće biti slučaj. Nije reč o tome da borilački žanr ne pruža mnogo mogućnosti za inovaciju, nego činjenica da Virtua Fighter sa svakim novim nastavkom samo vrši evoluciju osnovne ideje, i nikada ne raskida sa tradicijom, odnosno ne napušta već dokazane i proverene elemente izvođenja, već ih samo dorađuje. Stoga ne čudi da kontrolni sistem i dalje ima samo tri tastera, po jedan za blok, udarac rukom i udarac nogom. Međutim, osnovna razlika je u tome što sada protivnike možete napadati sa svih strana, a veliki broj novih poteza i kombo udaraca upravo za cilj ima izbegavanje direktne frontalne borbe. Naravno, to u startu daje prednost agilnijim likovima, ali verujemo da će Sega uraditi sve da se godinama stvarani balans ne naruši. Ako imate svog omiljenog lika iz prethodnika, ne treba da brinete jer je sistem izvođenja udaraca samo blago izmenjen i proširen, tako da vam za uhodavanje u novu igru neće trebati mnogo vremena. Mala novost vezana je i za interakciju sa okolinom, pa dužina ošamućenosti protivnika sada zavisi od toga koliko snažno je bio odbačen na zid.

Samo izbor boraca je raznovrsniji nego ikada, a osim svih likova iz Virtua Fighter 4 Evolutiona, tu su i 2 nova Eileen i El Blaze.
Eileen praktikuje Monkey Style Kung Fu koga odlikuju velika brzina i nepredvidljivost poteza, i po rečima programera, ona će biti interesantnija veteranima serijala jer su joj kombo udarci relativno složeni, odnosno zahtevaju dosta vremena za učenje. Sa druge strane El Blaze je pre namenjen početnicima jer njegov Lucho Libre stil odlikuju velika brzina, snažni udarci i nekoliko nezgodnih bacanja odnosno udaraca iz trka.

Ako se za gameplay može reći da predstavlja evoluciju i usavršavanje postojećih ideja, za grafički engine takva konstatacija nikako ne važi! Arkadna verzija Virtua Fightera 5 koristi Lindberg hardver koji je u osnovi PC računar zasnovan na Intelovom procesoru sa GeForce karticom šeste generacije. Iako to ne deluje naročito snažno, ne treba zaboraviti da je ovaj sistem u potpunosti oslobođen prožderanja resursa od strane operativnog sistema i pratećih programa kao i da je svaka igra savršeno optimizovana da bi ga najbolje iskoristila (što je za klasične PC naslove zbog različitosti komponenti nemoguća misija). Neosporno je da je Virtua Fighter 4 svojevremeno takođe bio najimpresivnija igra u žanru kada su u pitanju tehničke karakteristike, ali čak vas ni to ne može pripremi za ono što vas očekuje ovde. Osim dok to sami ne vidite u akciji, rečima je jako teško opisati svu detaljnost i prirodnost animacije boraca, i to ne samo njihovih pokreta već i dlaka (bar kod onih koji ih imaju) odnosno odeće. Nešto od ovih elemenata bilo je prisutno i u starijim izdanjima, ali je tek fantastični hardverski potencijal Lindbergha omogućio realno simuliranje svakog pokreta, bez ikakvih predefinisanih skripti. «Fotorealističnost» je izraz koji se godinama zloupotrebljava kada su u pitanju vizuelni kvaliteti neke igre, ali je činjenica da u ovom trenutku ne postoje toliko detaljni modeli ljudskih likova u nekoj video igri. Tradicionalno za Segu, ni pozadinski elementi ne zaostaju, naprotiv. Čisto višestruko povećanje poligona već u startu donosi vizuelni kvalitet, ali možda još bitnije od toga je sam dizajn nivoa koji obiluju detaljima. Nekada su u pitanju savršeno animirane barice vode a nekada desetine posmatrača, ogroman broj svetlosnih izvora koji se prepliću ili sijaset drugih detalja. Naravno, ne treba ni posebno napominjati da je ceo prikaz ovoga puta prilagođen HDTV widescreen ekranima.

Svi ovi elementi biće preneti i na PlayStation 3 verziju, a po običaju, za očekivati je i nekoliko novih single player/multiplayer modova koji bi dodatno trebali da dodatno produže trajnost Virtua Fightera 5.

Ne treba gajiti lažne nade da će po svojoj jednostavnosti Virtua Fighter 5 biti bliži Dead or Alive, Tekken ili Soul Calibur serijalima nego što je bio do sada, ali to od njega dosadašnji fanovi sigurno ni ne žele. Ipak, treba verovati da će i prosečnim igračima koji ne žele da troše desetine sati na uvežbavanje novih poteza Virtua Fighter 5 biti izuzetno privlačna igra. No, ostavićemo te procene za opis.

O Lindberghu

U ovom trenutku, Lindberg je najsnažniji igrački automat, i kao što rekosmo, zasnovan je na komponentama koje se mogu naći u prosečnom PC računaru. To uključuje Intelov Pentium 4 procesor na 3 Ghz (800mhz FSB, 1MB level 2 keša), GeForce karticu šeste generacije sa 256 mb memorije, 5.1 zvuk, 1Gb RAM-a ali i HD monitor impresivne dijagonale koji uslovljava fantastičnu cenu koja dobrano prelazi 10000 dolara. Osim Virtua Fightera 5, na njemu se pojavilo, ili će se pojaviti još dosta itekako interesantnih igara, pre svih After Burner Climax, Virtua Tennis 3 ali i The House of the Dead 4 odnosno The House of the Dead 4 Special.

Crysis

Crytek/EA
Izlazi: Januar 2007.
Kontakt: www.crysis-game.com

Crytek je 2004. trebalo da izda tech-demo koji bi stavio na probu mogućnosti najboljih tadašnjih grafičkih kartica i konfiguracija. Zatim su shvatili da demo ima suviše dobar engine da ne bi postao igra i napravili su Far Cry. Igra je postala hit, a CryEngine je zbog briljantnih tehničkih karakteristika i danas rame uz rame sa Sourceom i Quake engineom. Za novu godinu iz Cryteka očekujemo nešto bolje i lepše – CryEngine2 koji će pokretati igru pod nazivom Crysis.

Sa tehničke strane, Crysis bi trebalo da zasedne na tron igara koje koriste DirectX 9, kao i da pomeri granicu grafike na PC-ju svojom verzijom za Vistu i DirectX 10 te dokaže da će i PC biti igračka platforma konkurentna konzolama nove generacije. Neke stvari koje bi trebalo da krase Crysis su oblaci kroz koje je moguće proletati, sa real-time osvetljavanjem i koji bacaju realnu senku na tlo; realistično osvetljavanje ambijenta, novom tehnologijom koja ne bi trebalo previše da utiče na performanse; senke koje će u piksel odgovarati telu koje ih baca; zamućivanje objekata koji se brzo kreću; prirodne nepogode koje mogu da promene izgled mape (zemljotresi na primer); okolina koju je moguće uništiti...

Iako sve ovo zvuči i, ako je suditi po filmovima i slikama, izgleda sjajno, postavlja se pitanje hardverske zahtevnosti i cene koju ćete morati da platite da biste maksimalno uživali u vizuelnom ugođaju Crysisa.

Kako igra izlazi oko nove godine, već vidim tri moguća scenarija:

1. Sve pare za poklone ste sebično potrošili na svoju novu super-mašinu, svi bližnji vam okreću leđa. (ukoliko ste stariji)

2. Nakon što su pročitali konfiguraciju koju želite kao poklon za novu godinu i, pre svega, njenu cenu, roditelji vas šalju u privatnu školu i zabranjuju vam korišćenje računara. (ukoliko ste mlađi)

3. Krajem decembra kupujete zalihe hrane i vode za nešto više od dve nedelje i provodite novu godinu, Božić i srpsku novu godinu u redakciji igrajući se na kompjuteru koji je potencijalno dovoljno jak da prikaže Crysis u punom svetlu. (ukoliko opisujete ovu igru za februarski Play)

Šalu na stranu, pogledajmo šta su programeri naučili iz FarCrya, te šta možemo da očekujemo, što se tiče igrivosti, u njihovom novom ostvarenju.

Prvo treba naglasiti da Crysis nije nastavak, već igra sa potpuno novom pričom, iako će okruženje biti relativno slično. Dosta pažnje se poklanja kvalitetu priče - kliše da, ali elegantnije predstavljen, bolja karakterizaciji likova i slično. Asteroid pada na zemlju, Severna Koreja je prva na mestu pada i ne dozvoljava ostalim zemljama pristup, samozvani svetski policajac USA šalje svoje trupe da ispitaju stvar. Naravno, u asteroidu se kriju vanzemaljske trupe i zemljani koji su do maločas bili na pragu sukoba moraju da se udruže protiv zajedničkog protivnika.

Junak kog ćete voditi je obučen u najmoderniji bojni oklop koji je po mogućnostima najsličniji onome koji nosi Marvelov super heroj Iron-Man. Moći ćete da manipulišete energijom oklopa tako da mu dodajete brzinu, snagu, jače naoružanje na uštrb drugih funkcija i slično. Pored manipulacije oklopom, moći ćete da podešavate i oružja koja koristite po vašoj želji, povećavajući im domet, probojnost, preciznost...

Ranije pomenuto uništavanje vegetacije nema funkciju samo specijalnog efekta već će i fizički uticati na igru. Ukoliko srušite drvo na protivnička vozila, ona će pretrpeti određena oštećenja. Ukoliko vozilo eksplodira, komadi metala će se ponašati kao šrapneli i raniće sve koje pogode, ili razbiti prozor koji se nalazi u blizini.

Far Cry je mogao da se pohvali prilično nelinearnim pristupom nivoima, što znači da je svaku mapu moguće preći na više potpuno različitih načina. Crysis bi trebalo nelinearnost da digne na još viši nivo, povećavajući broj i intenzitet reakcija igre na vaše postupke.

Takođe, iz CryTeka nas uveravaju da će igra za više igrača (do 32 odjednom) biti mnogo zanimljivija i raznovrsnija. Između ostalog i zato što su potpuno preradili netcode, priznajući da onaj iz Far Crya nije bio dobar.

Zaista, reklo bi se da jedino što može da spreči osvajanje titule super hita je hardverska zahtevnost. Sa druge strane, sigurno će biti moguće smanjiti detalje bar na nivo Far Crya što bi Crysis učinilo igrivim i na slabijim konfiguracijama.

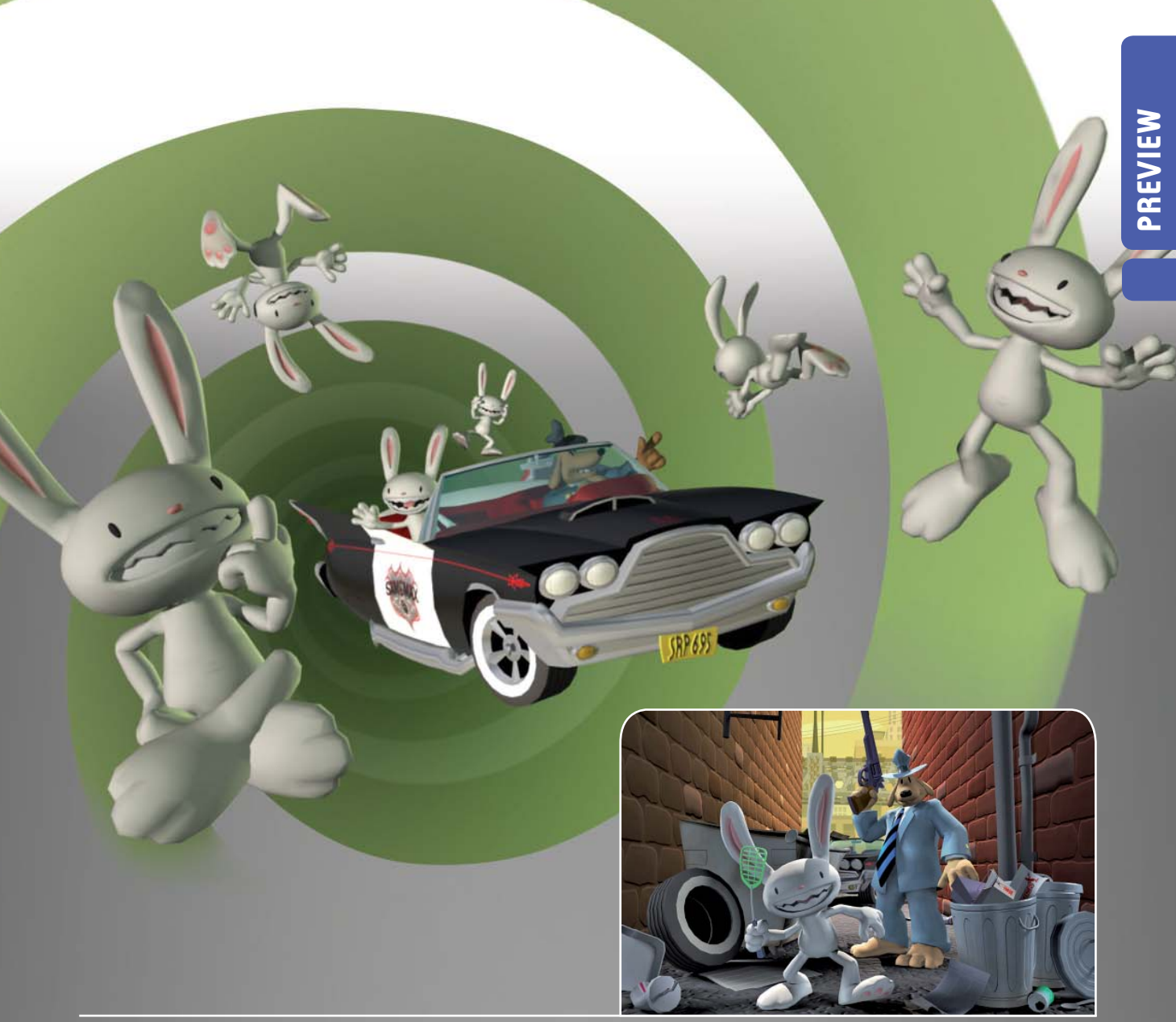
Luka Zlatić

Telltale Games

Izlazi: od oktobra 2006. do aprila 2007.
Kontakt: www.telltalegames.com/samandmax

Sam & Max: Season 1

Eh taj LucasArts... U prvoj polovini devedestih godina prošlog veka su izdavali hit za hitom u žanru humorističkih point and click avantura, dodajući na to i poneki dragulj u Star Wars univerzumu. Vremenom se humor pomalo izgubio, avanture su mutirale u akcione igre, a Star Wars je postajao sve dominantniji. Vrhunac promene izdavačke politike dogodio se kada su Full Throttle 2 i Sam and Max: Freelance Police potpuno otkazani, svi resursi prebačeni na Zvezdane ratove, a avanturisti su osnovali svoje firme ili se posvetili drugačijim projektima.



Jedine zaista opipljive rezultate (uz Schaferove briljantne Psychonaute koji ipak nisu avantura), od svih mladih avanturističkih firmi, dao nam je (za sada) Telltale Games sa dve epizode Bonea, po stripu Jeffa Smitha, kao i jednu CSI igru, rađenu prema čuvenoj TV seriji. Pošto je dobar deo zaposlenih u Telltaleu radio na Sam & Max naslovima, bilo je logično da otkupe prava i da to bude njihov sledeći projekat, no Season 1 neće imati nikakve veze sa otkazanim Freelance Police naslovom.

Sam i Max su najpoznatija tvorevina Stevea Purcella, američkog ilustratora i crtača stripova. Prvi kratak strip sa njima dvojicom se pojavio 1980. godine, a od 1987. je izašao serijal od četiri broja na 32 strane sa njihovim pustolovinama. Purcell je došao u vezu sa LucasArtsom (tada pod nazivom LucasFilm Games) kada je radio omot za igru Zack McKraken and the Alien Mindbenders. Saradnja se razvijala i Purcell je crtao pozadine i pomagao prilikom animiranja na nekolicini tadašnjih avantura, među kojima je Monkey Island serija svakako najpoznatija. 1993. godine LucasArts izdaje njegovu prvu (i za sada jedinu) avanturu: Sam and Max Hit the Road. 1997. se stripu i igri pridružuje i crtana serija, koja traje samo jednu sezonu, iako je osvojila par nagrada i bila generalno dobro prihvaćena. Steve je trebalo da ima ulogu glavnog konsultanta, kao i da pripremi osnovnu ideju za nastavak igre koji je otkazan 2002. godine, a sličnu ulogu ima i u ovom projektu Telltalea.

Za one koji ne znaju, Sam je pas privatni detektiv, visok oko 180 cm, a zec Max je njegov upola niži hipraktivni (i izrazito nasilan) pomoćnik. Kada ih pozove prijatelj, šef policije, obično im uvali da rešavaju neki potpuno apsurdan slučaj koji niko pri zdravoj pameti ne bi prihvatio. Svaka njihova dogodoviština je puna specifičnog, pomalo bizarnog, Purcellovog humora i poigravanja sa mnogim stripskim i filmskim klišeima.

Prva epizoda prve sezone, koja izlazi u oktobru ove godine, će nam predstaviti delić grada u kom Sam i Max žive, kao i prvi slučaj koji moraju da reše. Radi se o grupici bivših dečijih zvezda, koji sada vandalizuju komšiluk oko kancelarije junaka igre. Ubrzo se, ipak, saznaje da decu neko kontroliše i naši detektivi postaju sve dublje i dublje zamršeni u klupko ovog slučaja.

Kompletnu priču, odnosno sezonu, ćemo moći da odigramo u šest poglavlja (1. u oktobru, a ostala od decembra do aprila), a svaka epizoda će moći da se posmatra i zasebno i kao deo celine. Između svake epizode, na sajtu igre, biće objavljivani kratki filmići koji će povezivati kraj jedne i početak druge epizode.

Igre će biti moguće nabaviti na više načina. Prvo i osnovno preko GameTrap servisa (samo u Americi!), gde se plaća mesečna pretplata na igranje od 10 dolara. Zatim će, sa određenim zakašnjenjem, biti moguće skinuti svako poglavlje posebno sa Telltale sajta, uz par dolara višu cenu, ali naravno neograničeno igranje. I na kraju će, krajem 2007. godine, biti moguće naručiti kompletan DVD sa svim materijalom vezanim za 1. sezonu.

Mislim da fanovi avantura, Sama i Maxa, i Purcellovog humora nemaju razloga za brigu sa sadržinske strane, ali je pitanje koliko je ovakav način distribucije uspešan, a naročito na našem tržištu. Plašim se da će većina igrača sa ovih prostora nove avanture Sama i Maxa dočekati tek za godinu, umesto za koji dan.

Luka Zlatić

Football Manager 2007
Izlazi: 17. novembar 2006.
Kontakt: www.sigames.com/fm/

Football Manager 2007

Posle odličnog izdanja za prošlu sezonu, iz Sports Interactive-a nam dolazi novi nastavak najcenjenijeg fudbalskog menadžera današnjice. I po svemu sudeći, ni njega neće zaobići pozitivne ocene.

Football Manager 2007 biće treće izdanje serijala pod ovim imenom, a za njega je već najavljeno preko 100 inovacija, od kojih su mnoge došle kao plod slušanja želja samih igrača, čime je nastavljena sjajna praksa iz prošlosti.

Verovatno najvažnija novina ovog izdanja tiče se poboljšanja scouting funkcije. Konkretno, efikasnost skauta sada direktno zavisi od njihovog prethodnog iskustva, pa će tako pojedinci biti specijalizovani samo za jednu zemlju, dok će oni najbolji moći da traže igrače za vas širom sveta. Izveštaji o fudbalerima koje ćete dobijati od njih sadržaće dosta korisnih informacija, poput njihovih dobrih i loših osobina, pozicija na kojima igraju ali i trenutnog i budućeg potencijala, što je možda i najvažnije ako planirate dugoročnu investiciju.

Interesantno zvuči i mogućnost povezivanja sa slabijim timovima koji mogu postati vaše filijale, naravno ako to bord direktora odobri. Sa druge strane, ako vi vodite nižerazredni klub korist od povezivanja sa velikim klubovima može da bude višestruka i uključuje pozajmicu igrača, priliv novčanih sredstava i nekoliko drugih pogodnosti za koje se možete izboriti ugovorom.

Još jedna naizgled sitna, ali ipak genijalna inovacija tiče se toga da je sada moguće unapred odrediti profil menadžera kojeg kreirate. Naravno, kao i u prethodnim nastavcima (ili bolje rečeno, kao u svakom do sada objavljenom menadžeru) možete početi kao totalni anonimus ali i kao bivša zvezda što će vas u startu ipak osloboditi dela pritiska uprave i navijača. Ovome će se najviše obradovati igrači koji žele da odmah vode neki od vodećih klubova, jer im se ostavlja više slobode u radu, a i dovođenje kvalitetnih fudbalera postaje znatno lakše.

Priča o grafici u Football Manageru je totalno besmislena, ali treba reći da je ipak poređeno na već ustaljenom 2D engine-u, mada su promene krajnje suptilne i tiču se malčice realnijih kretnji raznobojnih tačkica koji predstavljaju fudbalere. Ipak, veoma nam se sviđa novi izgled menija – licencirani klubovi konačno imaju sopstvene skinove, ali čak i ostali timovi imaju interfejs u svojim bojama koji deluje daleko privlačnije nego ranije.

Nažalost, na osnovu utiska iz trenutno aktuelnog builda, teško je za poverovati da će brzina izvođenja biti išta bolja nego ranije. Neverovatna baza podataka koju SI gradi već dugi niz godina očigledno ne ostavlja nikakav prostor za dalju optimizaciju, ali ako je za utehu, od ove verzije postoji podrška za procesore sa dva ili više jezgara koji bi trebalo značajno da ubrzaju učitavanja. Koliko tačno, moći ćemo da prosudimo tek u našem opisu krajem tekuće godine a do tada čekanje bi trebalo da prekrati demo koji bi trebalo da bude dostupan u trenutku dok čitate ove redove.

PSP verzija

Sports Interactive je najavio i verziju Football Managera 2007 za PSP koja će se pojaviti pre Božića po gregorijanskom kalendaru (tačan datum još uvek nije poznat). U obilju novih opcija kao posebno značajne izdvajaju se mogućnost izmena u bazi podataka (što konkretno znači redovan update transfera ali i grafičkih elemenata poput logoa), sakrivanje ocena manje poznatih igrača, jednostavniji interfejs za lakše pretraživanje klubova i igrača, vođenje reprezentacija pa čak i multiplayer preko wifi-ja koji će doduše biti ograničen samo na prijateljske utakmice. Izbor liga je takođe značajno proširen, pa su između ostalih prisutne portugalska i belgijska a francuska, nemačka, španska i italijanska takmičenja dobila su još nekoliko nižih rangova takmičenja.

Platforma: PC / konzole
Izlazi: Oktobar 2006.
Kontakt: www.easports.com

FIFA 2007

Još jedna godina, još jedna FIFA. Ovaj EA Sports-ov serijal već duže vreme luta u mraku, uprkos tome što svako izdanje dolazi sa velikim obećanjima. Ovaj put, slogan koji se koristi je "This is the season" ("Ovo je sezona"), a nama ostaje da vidimo na šta je EA Sports smislio ovaj put...

Prvo, autor teksta mora da napomene da je tokom godina razvio veliku dozu skepticizma prema ovom serijalu. Naravno, sve je počelo kada se Pro Evolution Soccer konačno pojavio i u PC izdanju, no i pre toga je FIFA često bila nužno zlo. Ipak, ovaj put deluje kao da se EA Sports polako budi iz sna u koji su zaspali dok su bili jedini na tržištu. FIFA 07 zaista donosi neke interesantne novine, ali i zadržava neke iritantne mane prethodnika. Pa, krenimo redom.

THE GOOD

Prva stvar koja će igračima PES-a upasti u oko je da FIFA 07 pruža mnogo veću slobodu kretanja igrača. Već pri prvom autu koji izvodi protivnik će vas oraspoložiti mogućnost da sa igračem stanete gde god želite - ovde nema nevidljivog zida koji je prisutan u PES-u 5, a koji je i potpuno suprotan pravilima fudbala (setite se samo šta su Portugalci radili u poslednjem finalu Evropskog prvenstva). Kad smo već kod auta, recimo i da je izvođene potpuno suprotno od onoga u PES-u. U FIFI kontrolišete igrača koji prima loptu, a ne onoga koji je baca, pa samim tim i rezultat izvođenja mnogo manje zavisi od veštačke inteligencije vaših saigrača.

To važi za kompletnu igru, jer je osećaj kontrole nad igračima ovde mnogo izraženiji od onoga u PES-u. Vaši fudbaleri vam se neće opirati kontrolama, a upravljanje ide sasvim lepo, bez potrebe za napornom "Super Cancel" kombinacijom tastera, koja ubija volju za igrom u konkurentskom serijalu. Takođe, borba za visoke lopte je bolje odrađena od one u PES-u i ne morate svaki put da udarite loptu glavom, već je često možete primiti grudima. Igrači mogu i da povlače jedni druge za dres i uopšte, generalno gledano, igra je mnogo manje "politički korektna" od one koja dolazi iz Japana, što odgovara sportu koji pokušava da simulira.

Interesantno je i da komande sve više liče na one iz PES-a (jedan od primera je da istim tasterom dodajete lopte "u prazan prostor", odnosno pozivate golmana da pokupi loptu kada ste u fazi odbrane), mada i dalje nema posebnog tastera za promenu igrača kojeg kontrolišete (i dalje se koristi dugme za dodavanje).

Ono u čemu je nova FIFA osetno bolja od PES-a su komentatori. Iako je u i dalje u pitanju ista ekipa, ono što izgovaraju ima mnogo više smisla od njihovih kolega iz druge igre. Velika većina komentara je vezana za ono što se dešava na terenu, mada i dalje ima mesta za unapređenja.

Međutim, ono što najviše raduje je što ovde nije primećeno da igrači prolaze jedni kroz druge ili da lopta prolazi kroz njih. Kompletna igra deluje mnogo manje skriptirano, što je svakako nešto što pozdravljamo.

THE BAD

Mana, kao i obično, ima. Najozbiljnija je brzina igre, koja često više podseća na Sensible Soccer nego na pravi fudbal. Pokreti igrača često deluju neprirodno i ubrzano, što još više važi za loptu. Osim toga, igrači izgledaju kao da trče po ledu, a ne po travi. Razlika između "redovnog" i brzog trčanja je jedva primetna - igrači mnogo brže pomeraju noge, ali se tek neznatno brže kreću, što izgleda pomalo bezveze.

Druga mana je ružnjikava grafika, koja je u demou ograničena na rezoluciju od 800x600. Srećom, na Internetu se već pojavio program koji rešava neke od tih problema, pa obavezno potražite FIFA 07 Demo Expander. Osim rezolucije, moći ćete da promenite i nivo detalja, kao i da uključite glavnog i linijske sudije. Igra posle tih zahvata izgleda dosta lepše, ali je to i dalje ispod onoga što smo očekivali. Lica igrača uglavnom samo podsećaju na one iz stvarnog sveta, pa čak i oni najpoznatiji nisu urađeni dovoljno dobro. Dok igrate, svi igrači liče jedni na druge, što je još jedan minus. Zvučni efekti takođe nisu ništa specijalno, a pogotovo mlako i nezainteresovano navijanje navijača.

Igranje protiv kompjutera je podnošljivo, ali užasno iritira forsiranje driblinga od strane veštačke inteligencije. Čak i ako sklonite sve svoje igrače od protivnika, on će i dalje nenormalno mnogo da dribla, kao da je svo vreme okružen trojicom protivnika. Tada često "iz kolena" lansira projektil od koga se zavrti u glavi, čemu pridodaje kamera koja svojim pokretima izaziva mučninu, baš kao i ona u novom Sensible Socceru.

THE END

To je otprilike sve što smo mogli da zaključimo iz demoa. Šest timova i mogućnost igranja samo prvog poluvremena ne mogu da daju potpunu sliku o igri, ali nama se ipak čini da će PES i dalje ostati bolji izbor za kupovinu.

OCENA 93

Midnight Club 3
Dub Edition Remix

Krajem devedesetih godina kompanija Angel Studios postala je poznata široj javnosti po svom Midtown Madness serijalu koji je, može se slobodno reći, doživeo pristojan uspeh, iako možda i nije ispunio sva očekivanja koja su pred njega postavljena. Kasnija integracija u Rockstar i promena imena u Rockstar San Diego nije mnogo uticala na poslovnu filozofiju ovog razvojnog tima, pa se ubrzo pojavljuje sličan serijal pod nazivom Midnight Club koji svoj vrhunac doživljava upravo trećim izdanjem koje je objavljeno 2005. godine, odnosno ovom dopunjenom verzijom sa podnaslovom Remix koji je tema našeg opisa.

Žanrovski, Midnight Club serijal spada u sada već priilčno brojnu podgrupu arkadnih vožnji koje za osnovnu tematiku imaju ilegalne noćne trke i modifikovanje automobila, ali je i po mnogo čemu specifičan, pa se nikako ne može jednostavno strpati u kategoriju «već viđeno».

Za početak, veoma je pohvalna činjenica da se u igri nalaze 3 velika američka grada (Atlanta, San Diego i Detroit) kojima je u Remixu pridružen i Tokyo (prisutan i u Midnight Clubu 2), za razliku od fiktivnih megapolisa The Need For Speeda. Činjenica da programeri nisu imali toliku kreativnu slobodu kao kada se kreira potpuno novo (dakle izmišljeno) okruženje ipak ne oduzima ništa od konačnog pozitivnog utiska o igri, naprotiv. Veličina i arhitektura odabranih gradova je sama po sebi vizuelno privlačna i raznolika, ali istovremeno pruža i fantastično mesto za trkanje, sa bukvalno stotinama kilometara puteva.

Što je naijnteresantnije, grafika nije trpela zbog toga, naprotiv. Iako bivši Angel Studios nikada nije bio poznat po igrama vrhunskog vizuelnog kvaliteta, za Midnight Club 3 Dub Edition Remix zaslužuju sve pohvale. Ne samo da ovaj nastavak izgleda za klasu bolje od prethodnika, nego se bez problema može porediti sa proizvodom EA Gamesa, zapravo jedinim dostojnim konkurentnom. Bez obzira na to što su ulice veoma «žive» sa velikim brojem učesnika u saobraćaju (daleko većim nego u bilo kojem sličnom naslovu) a gradovi kao što smo već rekli, veoma veliki, programerima je nekako pošlo za rukom da samo okruženje načičkaju detaljima i vrhunski modeliraju sva prevozna sredstva kojima možete upravljati. Najlepše od svega je što frame rate vrlo retko opada ispod standardnih 30FPS, ali nikada toliko da bi remetio igranje. ▶

Platforma: PlayStation 2
Za: odlična grafika, fantastičan izbor vozila i mogućnosti za njihovo modifikovanje
Protiv catch-up logic, pojedine trke mogu da budu konfuzne
Kontakt: GMC-YU, Kraljevića Marka 6, Novi Sad, 021/47-22-992
Cena: 2800 dinara

Već tipično za ovaj tip igara, cilj je pobeđivati na lokalnim gradskim trkama, graditi reputaciju, kupovati i «budžiti» svoje «mašine» i završavati ispred lokalnih trkača kako biste dobili priliku da otvarate nove gradove i vozila. S obzirom na izuzetan izbor automobila koji obuhvata sve što vam može pasti napamet, od malih gradskih trkača poput sjajnog Golf IV R32, do legendarnih američkih modela od pre 30 i više godina, ali i pravih trkačkih zveri današnjice poput Diabla, McLarena F1, Vipera i mnogih drugih, postoji veliki broj trka zatvorenog tipa gde možete učestovati samo ako posedujete odgovarajuće vozilo. Dodatnu ekstravaganciju svakako obezbeđuje ubacivanje motora, uključujući tu pored klasičnih sportskih modela i čopere. Remix izdanje igre dodaje na postojeći spisak još 24 automobila među kojima su i Pagani Zonda, Gemballa F355 (tjunirani Ferrari 355) i mnogi drugi interesantni modeli. Naravno, za glavne obračune uvek možete koristiti vozilo po sopstvenoj želji, kao i uopšte u većini trka. Mogućnosti za upgrade automobila i motora su zaista impresivne i opisivanje svih opcija za doterivanje vizuelnih karakteristika i performansi bi zaista oduzelo mnogo prostora, ali saradnja sa velikim brojem poznatih tjunerskih kuća odnosno DUB brendom doprinela je vernom rekreiranju na stotine dodataka i mogućnosti potpune personalizacije svakog dvotočkaša i četvorotočkaša kojeg imate u svom vlasništvu.

Ono što donosi uspeh u trkama nije samo sposobnost brze vožnje nego i poznavanje samog okruženja i prečica, ali možda više od svega, sposobnost da se vešto izbegava saobraćaj na stazi. U tu svrhu, na raspolaganju vam je nekoliko totalno nerealnih, ali i veoma zabavnih efekata koje ćete otključavati u toku same karijere. Samim tim, jasno je da je igra potpuno arkadnog karaktera i da tek delom poštuje fizičke zakone, mada upravljački sistem nije nimalo naivan, u šta ćete se posebno uveriti kada se nađete za upravljačem motora.

Nažalost, od sličnih igara Midnight Club serijal je nasledio i jednu osobinu koja neće oduševiti nikoga sa dvocifrenim brojem godina – catch-up logic. Zbog ovoga trke su gotovo uvek veštački izjednačene, pa je naša topla preporuka da za sam kraj sačuvate makar jedan nitro, jer je on vrlo često ključ pobede.
Iako igra generalno nije naročito teška, neke od trka su veoma zahtevne, tako da ćete verovatno doći u priliku da ih ponavljate veliki broj puta. Dakle, ni solidni živci nisu naodmet!

Evidentan trud načinjen je i sa zvučnom podlogom, naročito kada je izbor muzike u pitanju. Pomalo začuđujuće, ali koncept soundtracka sastavljenog od pesama poznatih izvođača ovde je sjajno primenjen. Naravno, ukusi su različiti, ali tipična MTV publika koju čini ogroman broj igrača (uključujući i autora teksta) biće veoma zadovoljna uz pesme izvođača kao što su Sean Paul, Game, 50 Cent, Twista, Queens of Stone Ages, Ash...Posle svega što smo mogli da čujemo u poslednjih nekoliko Need For Speed i Burnout igara, ovo je svakako pravi praznik za uši.

Midnight Club 3 Dub Edition Remix je bez preterivanja, fenomenalna igra koja se bez ikakvih problema može staviti iznad svih naslova koji su se do sada bavili ovom tematikom. U pitanju je najzreliji projekat Rockstar San Diega koji gotovo do maksimuma koristi mogućnosti sadašnje generacije konzola, što bi samo po sebi trebalo da bude više nego dovoljan razlog da ga nabavite.

DUB Magazine

Podnaslov igre «DUB Edition» odnosi se na saradnju sa poznatom američkom publikacijom DUB magazine koja za centralnu temu ima upravo celokupnu kulturu modifikovanja automobila koja je vrlo aktuelna u poslednji nekoliko godina. Iako časopis izlazi tek od januara 2000., već sada ima izuzetan rejting koji potvrđuje organizovanjem sopstvenog sajma modifikovanih automobila koji se svake godine održava u čak 16 američkih gradova, ali i linijom proizvoda koji uključuju dodatke za automobile ali i razne suvenire. Inače, u uličnom slengu DUB označava modifikovane automobilske gume prečnika od 20 ili više inča, a sam termin je pogađate, postao popularan kroz hip hop muziku.

OCENA 94

Relic / THQ

Company of Heroes

Budimo iskreni - Drugi svetski rat je, kao izvor zabave, odavno postao dosadan. Razlog tome je što smo jedan duži period bili bombardovani istim, bilo u vidu filmova ili video igara. Ovakva situacija je među ciljanom publikom stvorila blagu dozu odbojnosti prema svemu novom što se pojavi na tržištu, a što ima neke veze sa Drugim svetskim ratom. Spasili smo Rajana, odazvali se pozivu dužnosti, istrebili praktično sve kompjuterski generisane Nemce i možda je vreme da počnemo da se zabavljamo sa nečim drugim.

Kakve onda šanse na tržištu ima još jedna igra, koja se bavi već maksimalno iskorištenom tematikom? Ako je kvalitetna kao Company Of Heroes, velike. U novom Relicovom proizvodu, zabava pršti na sve strane od samog starta igre - kampanja za jednog igrača je sjajna, a režim za više igrača još bolji. No, krenimo redom.

Spašavanje Rajana, ponovo

Ukoliko preskočite tutorijal, što ne preporučujemo, igru počinjete "Danom D". Ista plaža, isti nemački bunker u daljini koji dominira pejsažom, ista, mnogo puta odigrana misija i neizbežni osećaj već viđenog, na sreću, ne čine veliku štetu igri. Prvi nivo je kratak (u odnosu na ostale) i njegovim prelaskom tek malo zagrebete po površini ove duboke i dobro osmišljene igre. Misije nisu standardne za ovaj tip naslova, već variraju u sadržaju i vrlo lako drže pažnju igrača, a raduje to što potpuno istrebljenje protivnika nije uvek cilj. Naprotiv, moraćete da se postarate da konvoj bezbedno prođe, da pripremite odbranu za neprijateljski napad, organizujete zasedu... Osim glavnih ciljeva misije, dobijaćete i sporedne zadatke, a za posebna dostignuća možete da dobijete i medalju na kraju misije, čime igri raste "replay value" (na primer, na jednoj mapi ćete dobiti zadatak da snajperistom eliminišete trideset neprijateljskih vojnika). Ovome doprinose i relativno velike mape, a igra je koncipirana tako da skoro svaku misiju možete da završite na nekoliko veoma različitih načina.

Naime, Company Of Heores nije "klasični" RTS, u kom se igra svodi na gomilanje resursa, izgradnju što veće vojske i onda slanje svega što imate u pravcu neprijatelja. Prvo, izgradnja baze u ovoj igri traje kratko, jer izbor građevina se svodi na nekoliko glavnih, bez kojih ne možete da napredujete, kao i na nekoliko sporednih, koje su tu da vam olakšaju život. Naravno, za bilo kakvu proizvodnju vam trebaju resursi, kojih ovde ima tri: ljudstvo, municija i gorivo. Do poslednja dva dolazite kontrolom "resource points" mesta na mapi, čijim osvajanjem obezbeđujete priliv datih resursa. Naravno, i neprijatelju trebaju ti resursi, pa je osvajanje i držanje "resource pointsa" jedan od ključnih elemenata igre. Što se tiče ljudstva, za njega je vezana jedna druga stvar, a to je maksimalna dozvoljena veličina vojske koju smete da imate ("population cap"). Tu granicu podižete osvajanjem strateških tačaka na mapi, a jednom kada dostignete maksimum, ne možete da pravite nove jedinice. Ovo tera igrača da razmisli šta mu treba i šta želi da ima u vojsci, jer, logično, neke jedinice zauzimaju više mesta u populaciji od drugih.

Time konačno dolazimo i do vojske koju imate na raspolaganju. Ovde, tako, pešadijom upravljate na nivou odreda, a ne pojedinca (tenkovima i ostalom mašinerijom upravljate pojedinačno). Vojnici su, takođe, i osnova borbe, jer samo sa njima možete da osvajate pomenute resursne i strateške tačke. Upravljanje pešadijom je izuzetno zabavno, ali i zahteva barem malo planiranja. Razlog ovome je što je igračeva glavna uloga da vojnicima nađe dobar zaklon od neprijateljske vatre, jer je napredovanje na mapi sporo i oprezno. U skladu sa tim, vojnici su u stanju da se sami sakriju od neprijateljske vatre, a da pri tome ne napuste zadato mesto. Mikromenadžment je veoma izražen i za svaku bitku morate da se pomučite, no u ovom slučaju, to stvarno nije problem. Svaka jedinica u igri ima i iskustvo, kao i neke specijalne mogućnosti koje "kupujete" gorivom ili municijom, ali prethodno morate i da ih "istražite". Pešadija, recimo, može da baca lepljive bombe na protivničke tenkove, ali samo ako imate dovoljno municije na raspolaganju. Ovo samo još više dovodi do izražaja važnost svake odluke koju napravite.

Što se tiče oklopnih jedinica, upravljanje njima je potpuno drugačije. Tenkovi su detaljno odrađeni, pa mogu da ostanu bez motora, bez glavnog topa ili bez nekog člana posade. Najlakše ih je uništiti gađanjem u zadnji oklop, a izmanevrisati do pozicije da šutnete protivnika u zadnjicu, a pritom i sačuvate svoju, nije lako. Naravno, "obična" pešadija bez protivtenkovske podrške nema šanse protiv tenka, koji će ih se vrlo lako rešiti. Jedan od mnogih drugih zanimljivih detalja je i situacija u kojoj džipom jurcate protivničkog snajperistu po mapi. ▶

Za:	Odličan balans između realističnog i zabavnog, sjajna grafika i zvučni efekti. Jako, jako, jako zabavna igra.
Protiv:	Za nečiji ukus prebrzo i sa prevelikim akcentom na mikromenadžment.
Kontakt:	www.companyofheroesgame.com
Cena:	49.99 dolara
Minimalna konfiguracija:	Pentium IV 2.0GHz, 512MB RAM, Radeon 9500
Test konfiguracija:	AthlonXP 2600+, 1GB RAM, Radeon 9800 Pro 128MB. Igra je radila lepo na automatskim podešavanjima (1024x768, večina detalja na "low", bez AA), uz "seckanje" za vreme pojave većeg broja jedinica na ekranu.

Poeni za komandanta

Kao da sjajno rešene bitke i koncepcija igre nisu dovoljni, ubačen je još jedan element. Tokom igranja nivoa u kampanji ćete dobijati "komandne poene", kojima možete da se specijalizujete za jednu od tri oblasti: pešadija, padobranstvo i oklopne jedinice. Sve tri se drastično razlikuju jedna od druge, no valja pomenuti da vam, u kampanji, igra neće uvek dozvoliti da birate između sve tri. Pešadija vam daje mogućnost da u pomoć pozovete Rangere, koji su vrlo efikasni u borbi protiv oklopnih jedinica. Osim toga, možete da izaberete da i vojnici, a ne samo inžinjeri, mogu da grade odbrambene strukture, u vidu vreća sa peskom ili bodljikave žice. To, naravno, olakšava odbranu strateških i resursnih tačaka na mapi.

Sa druge strane, padobranstvo vam omogućava da pozovete pojačanje u vidu, jel'te, padobranaca, čime neprijatelju možete da se prišunjate sa leđa, ali i da rešite bitku u svoju korist. Na isti način možete da dobijete i naoružanje, a ako to nije ono što vas zanima, onda pozovite prijateljskog lovca ili bombardera da vam pomogne u borbi.

Za kraj ostaje oklop. Ovaj treći način za ratovanje će vam vrlo rano dati mogućnost da lakšim oklopnim jedinicama osvajate tačke na mapi (a ne samo pešadijom), no za one bolje stvari ćete morati malo da se strpite. To strpljenje će se isplatiti, jer ćete dobiti mogućnost da tenkovska posada sama popravlja tenkove (i to za vreme bitke), kao i da za svaki izgubljeni tenk dobijete novi u bazi. Postoje i drugi bonusi, no njih otkrijte sami.

Sve ovo važi za saveznike, dok ekipa sa druge strane bodljikave žice ima svoje specijalizacije i bonuse, no njih ćete koristiti samo u multiplejer modu.

Još lepih stvari

Posle hvalospeva o kvalitetu same igre, vreme je da se osvrnemo na tehničku stranu. Srećom, priča se tu nastavlja na najlepši mogući način, jer Company Of Heroes briljira i grafikom i zvukom. Sve izgleda prelepo, a osećaj upotpunjuje kamera koja ima poveći zum. Engine igre je vrlo fleksibilan, pa tako možete da uništite skoro sve što vidite, a eksplozije će i da naprave kratere u zemlji. To sve znači da je već pomenuti mikromenadžment u igri obogaćen i opcijom da sami sebi napravite put, a krateri pružaju dobar zaklon vojnicima koji se nalaze u njima. Cutscene za vreme misije su urađene u samom enginu i prelaz između aktivnog i pasivnog učešća igrača je elegantno odrađen. Same scene su prilično realistične i inspirisane filmom "Spašavanje redova Rajana".

Zvučni efekti i muzika su takođe sjajni. Glasovna gluma je odlična i raznovrsna, a ubačena je i zdrava doza sarkastičnog humora. Uspaničene jedinice zvuče vrlo uverljivo, s' tim da autor teksta ne može a da se ne nasmeje na naredbe koje daje komandant tenka dok mu se mašina nalazi pod ozbiljnom paljbom. Uopšte, komentari koje vam jedinice daju variraju od potpuno neće odgovarati. Igra se često odvija vrlo brzo, jer je kompjuter uporan u osvajanju kontrolnih tačaka, pa bi nekima prijala i opcija usporavanja toka igre (prisutna je, doduše, pauza). Za kraj, recimo još da kompjuter u skirmish modu često uopšte ne brani svoju bazu, već se koncentriše isključivo na osvajanje i držanje kontrolnih tačaka.

Tužan kraj?

Sve to, naravno, ima i svoju cenu. Ova igra traži vrlo brz i skup hardver, o čemu ćete dobiti obaveštenje već prilikom pokretanja instalacije. Bez dva gigaherca, 512MB RAM-a i Radeona 9500 se nećete baš naigrati. Ipak, kvaliteti igre su takvi da opravdavaju hardverske zahteve.

Mana, ipak, ima. Ne velikih i ozbiljnih, ali neke sitnice smetaju. Vaši vojnici, recimo, znaju sami da se sklone, no neće im pasti na pamet da osvoje kontrolnu tačku, iako stoje u krugu oko nje. Tenkovi uvek idu najkraćim mogućim putem i ne razmišljaju o tome da je zid koji su upravo srušili (a nisu morali) pešadija koristila kao zaklon. Takođe, moraćete svaki put eksplicitno da im naredite da neprijatelju okrenu prednji oklop, a ne ranjivi zadnji. Igra ponekad forsira i "critical hit" sistem za uništavanje tenkova, pa će vam se dešavati da tenk kome je ostalo 2-3% energije ne možete da uništite sve dok ga ne pogodite "tamo gde treba". Autori igre ovo pravdaju tvrdnjom da su u mnogo slučajeva našli dokaze da su se takve stvari dešavale, no to ipak pomalo kvari skoro savršeni balans između istorijski preciznog i zabavnog.

Sve ovo znači da je mikromenadžment svake bitke vrlo, vrlo detaljan, što nekima

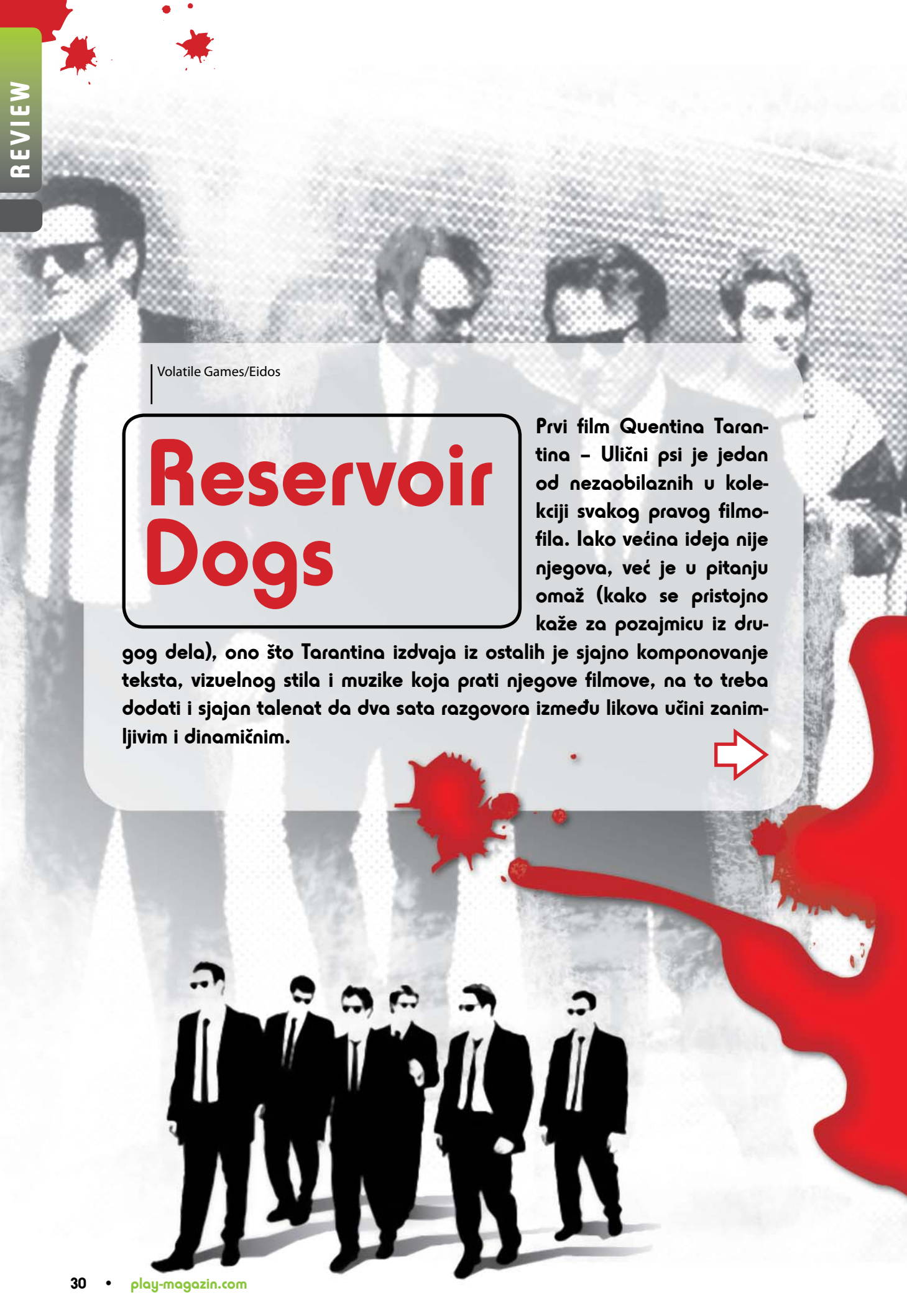
Ipak, u odnosu na kompletnu igru, sve navedene mane su sitne i lako je navići se na njih. Zaista, u pitanju je fenomenalno zabavna igra, za koju će vam se isplatiti da je probate čak i ako vam je, kao i autoru, dosadilo ratovanje u Drugom svetskom ratu.

RUR!NDUSTRIES
www.klanrur.co.yu

Volatile Games/Eidos

Reservoir Dogs

Prvi film Quentina Tarantina – Ulični psi je jedan od nezaobilaznih u kolekciji svakog pravog filmofila. Iako većina ideja nije njegova, već je u pitanju omaž (kako se pristojno kaže za pozajmicu iz drugog dela), ono što Tarantina izdvaja iz ostalih je sjajno komponovanje teksta, vizuelnog stila i muzike koja prati njegove filmove, na to treba dodati i sjajan talenat da dva sata razgovora između likova učini zanimljivim i dinamičnim.



Ako niste upoznati, u filmu se radi o grupi ljudi koji izvode veliku pljačku dijamanata, koja polazi po zlu za njih i pokušaju da se svi vrate na sastajalište. U međuvremenu saznaju da je jedan od njih sakrio dijamante, da je drugi policajac čiji je zadatak da ih spreči, a da je treći manijakalni ubica.

Četrnaest godina kasnije, Volatile Games se uhvatio u koštac sa pretakanjem takvog filma u igru. Počnimo od izgleda: ako izuzmemo klasičan manjak poligona, standardan već za igre koje se prave za više igračkih platformi, grafici se nema mnogo šta zameriti. Osim jedne stvari – samo Michael Madsen iole liči na sebe (a ni on nije baš 100% kopija) dok ćete se jako pomučiti da u ostalima prepoznate recimo Tima Rotha ili Stevea Buscemija.

Zvuk je sasvim pristojan, mada su se oko nekih efekata proizvođači mogli malo više potruditi. Muzička podloga je potpuno preuzeta iz filma, a čućete i par "novih" pesama, koje su odlično uklopljene u stil i temu filma.

Što se priče tiče, stvar je nešto drugačija. Igra se odvija paralelno sa filmom, ali više pažnje posvećuje događajima koji su se odvijali iza kulisa, te ćete ako je odigrate ispuniti par rupa koje je film možda ostavio. Nažalost, postoji par sitnijih neslaganja koje će fanatici verovatno primetiti, ali ona i nisu mnogo bitna. Dijalozi su ili preuzeti iz filma ili odlično imitirani, ali za razliku od Tarantinovog ostvarenja nisu glavni fokus (što bi ovu igru verovatno pretvorilo u avanturu) već su se developeri odlučili za mnogo više akcije koja se odvija na dva načina. Od 16 nivoa u igri u 10 ćete vašeg lika voditi iz trećeg lica, slično kao u GTA-u, a ostalih 6 će predstavljati jurnjave kolima, kao u hm... GTA-u. Kao i u filmu i u igri je vreme nelinearno, te ćete skakati sa samog kraja priče na pljačku, pa na bekstvo kolima, pa opet na pljačku... Iako je to potpuno u duhu filma, moguće je da će nekoga takvi skokovi zbuniti u samoj igri.

Ono što bi Ulične pse moglo da učini posebnim u odnosu na ostale igre sličnog tipa je "Kontrola mase" koju ćete uvežbati u uvodnoj misiji. Ukratko, radi se o tome da koristite taoce kao živi štit, pretite policiji i obezbeđenju i slično. Igru je, takođe, moguće igrati na dva načina – da poštujete implementaciju kontrole mase i koristite je kako biste sa što manje muke prešli nivo, ili da pustite pištoljima na volju i krvavo očistite put pred sobom.

Iako će se možda nekome učiniti da je krajnja ocena mala, drugi će verovatno smatrati da je prevelika. Reservoir Dogs jeste dobra igra, ali ne samo što je mogla, već je obzirom na licencu i morala biti bolja.

I upozorenje za kraj, igra je samo za starije od 18 godina.

Luka Zlatić

OCENA 72

Za: Struktura igre je ista kao struktura filma. Sjajan soundtrack. Ko voli da igra igre sa dosta nasilja, uživaće.

Protiv: Samo Michael Madsen daje glas svom liku, a osim njega niko ne izgleda kao u filmu. Igra je pomalo generička.

Kontakt: www.eidos.co.uk/gss/reservoirdogs

Cena: oko 30 dolara.

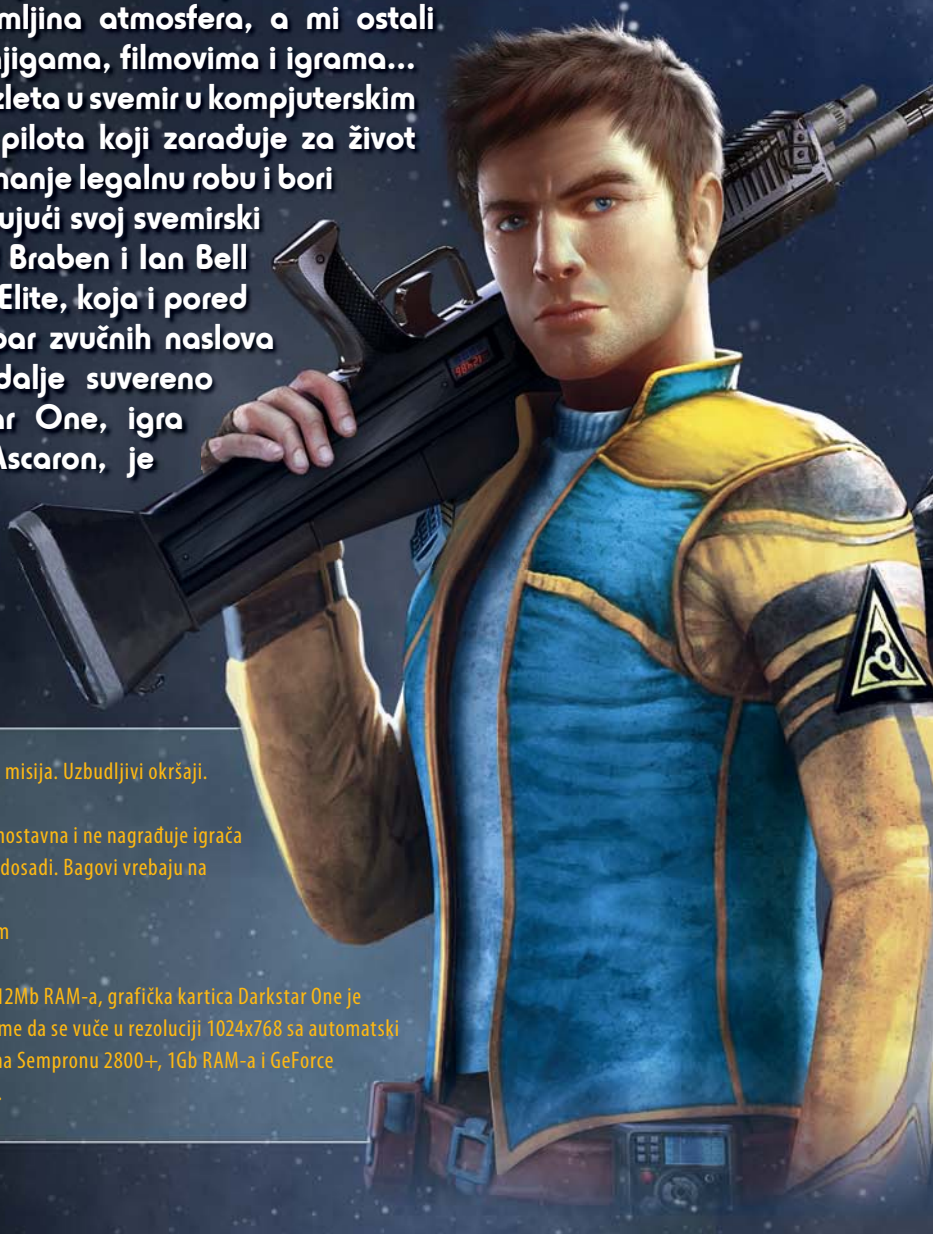
Minimalna konfiguracija: Procesor na 800MHz, 256Mb RAM-a, grafička kartica sa

Test konfiguracija: Ulične pse ćete moći da odigrate u 1024x768 sa maksimalnim detaljima već na Sempronu 2800+ i 6600GT.

Ascaron

Darkstar One

Svemir! To beskonačno prostranstvo koje okružuje našu malenu planetu i začikuje našu maštu. Iako smo odavno smislili najrasprostranjeniji, najlepši, i za produžetak naše vrste najkorisniji način da svemir iskoristimo – romantičnu večeru pod zvezdama, stalno se trudimo da ih smislimo još. Za sada su samo retki srećnici (i nažalost neki koji su imali manje sreće) zaista osetili kako je kada se napusti Zemljina atmosfera, a mi ostali moramo da se zadovoljimo knjigama, filmovima i igrama... Jedan od mnogima omiljenih izleta u svemir u kompjuterskim igrama je uloga usamljenog pilota koji zarađuje za život tako što preprodaje legalnu i manje legalnu robu i bori se sa piratima, usput unapređujući svoj svemirski brod. Još 1984. godine, David Braben i Ian Bell su napravili igru pod nazivom Elite, koja i pored dva zvanična nastavka i još par zvučnih naslova (Privateer, Freelancer, X) i dalje suvereno vlada ovim žanrom. Darkstar One, igra nemačkog razvojnog tima Ascaron, je najnoviji pokušaj da se Elita svrgne sa trona.



OCENA 75

Za: Dobar raspon različitih misija. Uzbudljivi okršaji.

Protiv: Atraktivna grafika. Trgovina je isuviše jednostavna i ne nagrađuje igrača dovoljno. Ume lako da dosadi. Bagovi vrebaju na svakom koraku.

Kontakt: www.darkstar-one.com

Cena: oko 30 dolara.

Minimalna konfiguracija: Procesor na 1.6GHz, 512Mb RAM-a, grafička kartica

Test konfiguracija: Darkstar One je prilično zahtevan, te ume da se vuče u rezoluciji 1024x768 sa automatski podešenim detaljima na Sempronu 2800+, 1Gb RAM-a i GeForce 6600GT grafičkoj karti.

Kada započnete igru prvo ćete odgledati pričicu o iznenadnom i tragičnom kraju dvojice pilota i njihovih brodova, primetićete i da obojica govore engleski sa naglašenim nemačkim naglaskom, što je jedna od posledica lokacije Ascarona. Nakon toga se upoznajemo sa glavnim junakom Kayronom, mladim pilotom koji je upravo završio obuku i od komandanta stanice odmah dobio mogućnost da upravlja najmodernijim svemirskim brodom. Komandant je, inače, bio odličan prijatelj sa Kayronovim ocem, a svemirski brod je upravo Darkstar One. Srećom, i Kayron i komandant govore normalnim engleskim jezikom, ali do kraja igre nikada nećete znati gde vreba mladi pripravnik u Ascaronu koji je na brzinu morao da snimi dijalog na jeziku koji mu nije maternji. Problemi sa jezikom su primetni i u konstrukciji rečenica u dijalozima, koji će ponekad nervirati dobrog poznavaoca engleskog. Sve to znači da bi trebalo da, ako znate nemački dovoljno dobro, potražite verziju igre na tom jeziku. Međuscene u igri će vas upoznati sa kompletnom pričom koja ni po čemu ne odskače od proseka, što je možda i bilo namerno kako bi se dobio utisak Sci-fi filma B produkcije. Ja to smatram prilično šarmantnim i zabavnim, ali vrlo je moguće da postoje igrači kojima se takva izvedba neće naročito dopasti.

Kada se uvod završi, naći ćete se u stanici koja je zapravo jedan animirani ekran preko kog se nalazi meni sa opcijama za izbor sledeće misije, opremanje broda, kupoprodaju robe, čitanje vesti i slično... Iako bi ekonomija morala da ima veliku ulogu u igri koja je između ostalog i trgovinska simulacija, ovde postoji par mana. Najveća je što ekonomija nije živa. Dakle, kada dovoljno ispitate sisteme, znaćete ko šta proizvodi i gde vlada nestašica koje robe i tako će biti do kraja igre. Vrlo lako je zarađivati skromnije sume novca bez mnogo rizika, ali samim tim trgovina i nije naročito zanimljiva, te više služi kao odmor od letenja i napucavanja sa svemirskim piratima nego kao jedna od glavnih

pokretačkih poluga igre. Ja sam se, recimo, bavio trgovinom samo kada su to misije nalagale.

Kako biste poleteli treba samo da izaberete prvu misiju, pritisnete dugme za napuštanje stanice i već se nalazite u svemiru za komandama Darkstara 1. Prvih par misija će vas naučiti osnovama pilotiranja, borbe, komunikacije sa svemirskim stanicama i ostalim sitnicama koje život znače u beskraju kosmosa.

Na kratko samo o zvuku i grafici kada napustite stanicu. Kako kaže mudra poslovica "Ako ste čuli jedan laser u svemiru, čuli ste ih sve!", zvuku ništa ne fali, ali nije ni revolucionaran. Što se grafike tiče, ovde važi "Koliko para, toliko muzike." Što vam je jača mašina, to će igra izgledati bolje i spektakularnije. Pohvalno je što ovaj naslov izgleda odlično i na test mašini gde su detalji većinom podešeni na low. Sam dizajn će vas u početku oduševiti, i što se tiče izvedbe svemira, i što se tiče svemirskih brodova. Jedina mana je u tome što se neka rešenja prečesto ponavljaju, te umeju da dosade.

Vratimo se u kokpit. Fizika u igri je klasičnog arkadnog tipa, što znači da se sve letelice ponašaju kao da su u atmosferi, a ne bezvazdušnom prostoru, što doprinosi brzini izvođenja i intenzitetu akcije. Kontrola Darkstara putem tastature i miša je odlično izvedena i, iako je za neke sitnice potrebno malo navikavanja, zaslužuje svaku pohvalu, naročito zato što će letenje predstavljati većinu vremena provedenog u igri. Iako Kayron može da se razvija u šest različitih "zanimanja", u zavisnosti od osnovnog tipa misija koje prihvatate, većina se u biti svodi na to da će vas kad tad napasti grupa protivničkih letelica kojih ćete morati da se rešite po kratkom postupku.

Srećom po Kayrona, otac mu je bio vrlo talentovan inženjer, te je Darkstar One prototip svemirskog broda sa mnoštvom organskih delova i neizmernim potencijalom za modovanje. Praktično sve na šta naiđete za vreme putovanja, moći ćete i da ugradite u brod, potpuno menjajući njegovu primenu (lovac, razarač, transporter...). Dakle, ako volite da frizirate vaš svemirski brod, Tamna Zvezda ima neslućen overclockerski potencijal.

Dakle, novu Elitu nismo dobili. Ekonomija, jednostavno, nije na nivou koji bi zadovoljio igrače kojima je trgovina primarna. Što se akcije u svemiru tiče, situacija je mnogo bolja, naročito u početku, ali što dužе igrate ovaj naslov, misije se sve češće i češće ponavljaju te postaju pomalo dosadne. Mogućnosti za budženje vašeg broda dodaju par bonus poena, ali se oni gube zbog bagova koji umeju i da vas izbace na desktop (istini za volju, Ascaron treba pohvaliti na užurbanom radu na zakrpama za igru, koji polako ali sigurno izbacuju sve bubice). Darkstar One je prilično dobra igra, ali joj fali malo veća raznovrsnost prilikom okršaja da bude akcioni hit, ili bolja ekonomija da bude hit među rođenim svemirskim trgovcima.

Luka Zlatić

Madden 07

Priznajte, igru koju amerikanci zovu fudbalom (iako se lopta najmanje udara nogom) bolje ste upoznali tek kada su počeli prenosi na lokalnim televizijskim stanicama. Nije to ništa strašno, naprotiv. Jeste, gotovo svi mi koji danas pratimo NFL propustili smo eru dominacije Denvera, Dallasa i drugih timova ali zbog opravdanih okolnosti (u prevodu, televizijske stanice su američki «fudbal» smatrale komplikovanim i glupim sportom). E sad, koliko je sport glup prosudite sami, ali da je komplikovan, jeste. Zapravo, igranje bilo kog nastavka Maddena na PC-ju je potpuno gubljenje vremena ako niste DOBRO upoznati sa pravilima, jer iz nekog razloga, u verziji igre za računare konstantno nedostaje nekakav tutorijal koji je redovno prisutan u konzolnim varijantama. Valjda EA Sports smatra da PC igrači po defaultu znaju sve o ofsajdima, dozvoljenim i nedozvoljenim potezima, formacijama i sličnim «zezalicama», no sad, šta je tu je. Pod pretpostavkom da ovaj tekst ipak ne čitate jer nemate pametnija posla u životu, nego vas iskreno zanima novi nastavak najpopularnije EA Sports franšize nastavićemo u (malo) ozbiljnijem stilu.

Koliko god svi pričali da grafika ne čini jednu igru, gotovo svaka diskusija o PC verziji najnovijeg Maddena obično počinje konstatacijom da su tehničke karakteristike istog već na granici podnošljivosti. Ako ste kojim slučajem igrali Madden 2003 i propustili sve nastavke do sada, bićete posebno začuđeni koliko je malo urađeno na usavršavanju vizuelnih efekata. Gotovo nijedan element ne može da dobije više od prelazne ocene, počevši od mutnjikavih menija «zakucanih» u 800x600, do nesretno urađenih modela igrača (teško je opisati rečima) i stadiona koji nisu doživeli ama baš nikakva unapređenja evo već nekoliko godina. Zapravo, oštro oko će jedino uvideti da jedino travnata podloga izgleda bolje nego ranije. U svakom slučaju, ako niste videli kako izgleda varijanta za Xbox 360, bolje po vas.

Madden kao serijal evoluira već 17 godina, što ga svakako čini jednom od najdugovečnijih sportskih franšiza. Samim tim, praktično je nemoguće očekivati radikalne izmene u samom izvođenju koje odavno važi za vrhunsko, na stranu što bi to dugogodišnji fanovi dočekali «na nož». Ipak, s obzirom na već pomenutu kompleksnost igre, mesta za veliki broj unapređenja itekako ima. No da ipak počnemo od nečeg što je staro – Quarterback vision. Za one koji su možda propustili prošlo izdanje igre, treba reći da je u pitanju kontroverzni sistem navođenja quarterbackovih pasova koji bi navodno, trebalo realnije da simulira vidno polje igrača na ovoj poziciji. Cela stvar je naišla na prilično negativan odjek, zbog toga što je sam sistem prilično komplikovan i zapravo samo otežava igru, ne čineći je pritom realističnijom. Na svu sreću, ova opcija se ove godine u potpunosti može isključiti što mi toplo preporučujemo, naročito ako sebe ne smatrate maherom za ovu igru (koliko ih zaista ima u Srbiji, zapravo?). Kako je na coveru ovogodišnjeg izdanja Shaun Alexander, jasno je da je fokus Maddena 07 upravo na poboljšanju realističnosti napada trčanjem, i mora se priznati, na ovom polju zaista je napravljen pravi korak napred. Za početak, ono što vas najviše sprečava da napraviti sjajan proboj više nisu trapave kontrole, nego jedino protivnički igrači. Odluka da se deo kretnji runningbackova obavlja automatski je sjajna, pa će oni sada samostalno preskakati protivnike koji su na zemlji, umesto da se sapliću preko njih, jer vi niste uspeli na vreme da pronađete odgovarajući taster. Na ovaj način, broj smešnih, odnosno krajnje nerealističnih završetaka akcija trčanjem smanjen je na najmanju meru do sada. Ono što nam se posebno svidelo jeste premeštanje određenih funkcija za izbegavanje protivničkih igrača na desni analogni džojstik, što je dodatno pojednostavilo izvođenje. Nov način izvođenja šuteva nažalost nije implementiran jedino u PC verziji, a nas ne pitajte zašto je to tako. Naravno, sve ovo znači da slobodno možete da zaboravite na paćenje sa tastaturom – Madden 07 je stroga simulacija i ne može se ozbiljno igrati samo na digitalnim kontrolama, pa je dual analog gamepad naša snažna preporuka. Vlasnici Logitechovog Dual Action gamepada će biti najzadovoljniji, s obzirom da je EA Sports još jednom integrisao podršku za njega, što će vas poštedeti muka koje će nažalost, imati svi drugi korisnici zbog pomalo rogobatnog sistema podešavanja tastatera.

Velika specifičnost NFL lige, odnosno samog sporta (koga ćemo do kraja teksta uporno izbegavati da nazovemo konkretnim imenom) krije se u tome da svaka pozicija (odnosno igrač na istoj) ima strogo označeno polje delovanja, pa se neke od njih zbog toga često nalaze na margini popularnosti. Ofanzivna linija koja brani quarterbacka i stvara prostor za napad trčanjem često je u senci igrača koji se nalaze na drugim pozicijama u timu, ali je Madden 07 učinio dosta na njihovom promovisanju. Iznad svega – kontrolisanje linemana je konačno zabavno! Koncept je jako interesantan - naime, kod napada trčanjem, možete odabrati ofanzivnog linemana čije je zadatak da stvori prostor runningbacku za dobar prodor, a ako u tome uspete, možete se prebaciti na kontrolisanje samog trkača sve do kraja akcije! Mora se priznati da «odrađivanje» dela posla sa linemanom nije naročito lako na početku, ali da se trud uložen u to itekako isplati. Ostatak gameplaya nije doživeo naročite izmene, što baš i nije pohvalno jer je igra u odbrani i dalje rela-

Platforma: PC
Za: Poboljšan superstar mod, veliko unapređenje napada trčanjem
Protiv: Opet ništa od next-gen grafike, bez suštinskih inovacija, nedostatak nekih opcija iz konzolnih verzija
Konfiguracija: Athlon 64 3000+, GeForce 6600GT, 1GB RAM-a. Odličan frame rate sa maksimumom detalja
Kontakt: www.easports.com/madden07
Cena: 50 evra

OCENA 82

tivno haotična, i zahteva mnogo, mnogo vežbe...za šta vam od pomoći mogu biti trening opcije kojih u igri ima zaista dosta. Naravno, uvek možete postaviti težinu na rookie i pobeđivati sa prosečno 50-tak poena razlike, ali mi znamo da naši čitaoci nisu takvi...

Što se tiče samih modova, jedino je Hall of Fame mod (bivši Superstar) doživeo značajnije promene. Vodeći jednog kreiranog lika, imaćete zadatak da od njega napravite odličnog igrača i veliku zvezdu koja će jednog dana uću u Kuću Slavnih. Po nama, ovaj način igre nije naročito interesantan, niti stvara naročito drugačiji utisak od igranja klasične sezone, najviše jer spisak aktivnosti nije naročito impresivan, na stranu bagovi koje smo iskusili. No, nema sumnje da će koncept u narednim godinama uznapredovati.

Veliki ljubitelji opcija za kreiranje sopstvenih timova i igrača biće prvo veoma zadovoljni činjenicom da je EA Sports još jednom ubacio ovu opciju (što nikako da se desi u NBA Live serijalu!), a onda i razočarani kada shvate da nema šanse da sa mukotrpno stvaranim timom odigraju kompletnu sezonu. Stvar postaje još gora kada znate da je ista stvar itekako moguća u verzijama igre za konzole. Zašto je to tako, stvarno ne znamo niti vidimo smisao u svemu, ali ima leka – makar ako pročitate posebno izdvojen tekst pod nazivom Football Freaks.

Vredi li trošiti reči na komentar tokolm utakmice? Pa...iskreno ne baš. Na nove fraze nailaziće sporadično, što ne bi bio problem da je komentar odranije ima sjajnu reputaciju...a nema je, naravno. I ostatak zvučne podloge može da dobije prefiks «reciklirano», osim povika samih igrača na terenu koji zvuče veoma realistično. EA Trax koncept oduvek je lepo funkcionisao u Maddenu, a tako je i u ovom izdanju koje ponovo kombinuje mainstream izvođače (Audioslave, Keane...) sa onima koji tek treba da isplivaju na površinu.

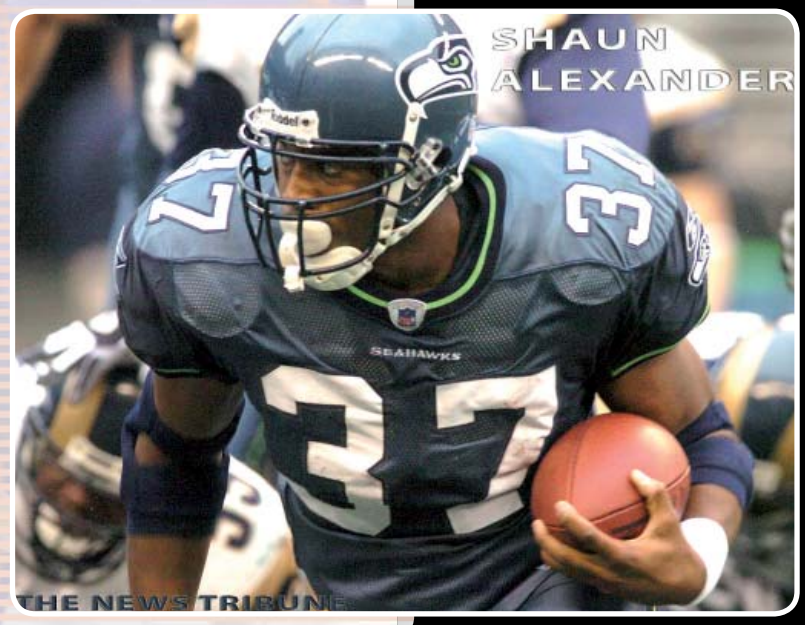
Šta reći na kraju? Pa nismo baš sigurni da smo ovo očekivali od najnovije inkarnacije najpopularnijeg američkog sporta (opet lepo izbegnuto pominjanje njegovog imena!), ali šta je tu je. Po nama, ovo izdanje ipak će biti najinteresantnije iskrenim ljubiteljima serijala koji će umeti da cene sva sitna poboljšanja. A ako nekoga već pokušavate da «navučete» na Madden i NFL uopšte, savetujemo da ipak sačekate sledeće izdanje koje će konačno doneti blistavi next-gen look&feel na PC. E, gde će onda zabavi biti kraj...

Football Freaks

Najbolje mesto za sve vlasnike PC verzije igre jeste upravo sajt iz naslova koji se nalazi na www.football-freaks.com. Osim dosta korisnih saveta kojima možete umnogome da unaprediti svoju igru, na istom mestu pronaćićete i sjajne forume, odnosno download sekciju, koja sadrži osvežene sastave timova ali i razne editore, među kojima i onaj koji vam dozvoljava da svoj kreirani tim ubacite u franchise mod! Sad ste zainteresovani zar ne?

Cover boy

Na prednjoj strani omota za novi NFL nalazi se verovatno najbolji halfback današnjice, Shaun Alexander, čiji su Seattle Seahawksi nesrećno poraženi (čitaj totalno pokradeni) u ovogodišnjem Superbowlu. Shaun je rođen 30. avgusta 1997. u Kentakiju a studije je završio na univerzitetu u Alabami. NFL karijeru je započeo 2000. upravo u Seahawksima i smatra se najzaslužnijim za prošlosezonske uspehe svoje ekipe. Osim brojnih rekorda koje je postavio do sada na terenu, Shaun Alexander je deo istorije i po tome što je u martu 2006. potpisao osmogodišnju ugovor sa Seattle-om vredan čak 62 miliona dolara, što je rekord za runningbackove.



F.E.A.R. Combat

Ipored činjenice da je F.E.A.R. proglašen za najbolji first person shooter 2005 godine i doneo svojim kreatorima pozamašnu hrpu zelenih novčanica, zakazao je upravo na onom polju za koje se bore svi noviji igrački naslovi: multiplayeru!. Za razliku od samostalne kampanje, sukobu više igrača falila je dinamičnost, te je ceo užitak podsećao na šetnju beskrajnim hodnicima i pucanje na pokretne mete. Stoga je Vivendi, u istom vremenskom periodu kada bi trebao da se pojavi i prvi nastavak za F.E.A.R., pod imenom Extraction Point, omogućio svima da skinu potpuno besplatnu verziju originalne igre, koja sadrži jedino njenu multiplayer komponentu.

Oni koji su se već oprobali u okršaju za više igrača u originalnoj igri mogu slobodno da preskoče ostatak teksta. F.E.A.R. Combat, osim par novih mapa i činjenice da je ispeglan najnovijim patchem, ne donosi apsolutno ništa novo. Kao što smo Vam već napomenuli, nakon kraće i potpuno besplatne registracije dobićete dozvolu da skinete poveći instalacioni fajl (u pitanju je ipak skoro kompletna igra) kao i unikatan serijski broj, koji ćete nakon toga koristiti za pokretanje igre i početak svoje avanture unutar F.E.A.R.ovog multiplayer sveta.

Svi kvaliteti gameplaya u kampanju za jednog igrača prisutni su i u okršajima više igrača. Istovremeno ćete biti u stanju da nosite samo 3 od ukupno 12 komada ubojitih oružija, mada će Vam retko zatrebati više od jednog ili dva. Svako oružije ima svoje prednosti i mane, koje se ogledaju u preciznosti, šteti koju nanose oklopljenim jedinicama, kao i uticaju na brzinu kretanja. Ovi faktori će bitno uticati na vaš stil igre, te je na Vama ostavljen izbor izmedju super-brzog vojnika opremljenog dual beretama ili sporo-krećuće mašine za ubijanje naoružane lanserom raketa ili smrtonosnom puškom sa zakivcima. Kao najbolji izbor pokazali su se ASP i assault rifle, kojima bi moglo da se zameri na njihovoj neizbalansiranosti u odnosu na ostala oružija. Nisu izostali ni izuzetno korisni udarci rukama i nogama, koji su briljirali u singleplayeru (majgeri kroz prozor u kancelariji ili uklizavanje kroz polu-otvorena vrata stvarno znaju da iznenade protivnika).

Za: Nestandardni doživljaj koji se ne sreće često medju FPS naslovima. Odličan potencijal za timske igre. Jedinstvena atmosfera. Cena.
Protiv Ne toliko dinamičan tempo igre, koji će zasmetati ljubiteljima akcije. Početno privikavanje ukoliko niste igrali kampanju za jednog igrača.
Kontakt: www.joinfear.com
Cena: Besplatan
Minimalna konfiguracija: Procesor na 1.7GHz, 512MB RAM, GeForce 4 Ti ili Radeon 9000 sa 64MB
Preporučena konfiguracija: Procesor na 3.0GHz, 1GB RAM, GeForce 6600 ili Radeon 9800 Pro sa 256MB

Svima omiljeni slow-motion mod obreo se i u multiplayeru. Doduše, njegovo korišćenje je pomalo ograničeno: svaki od igrača na mapi može ga pokupiti u vidu power-upa, nakon čega kreće njegovo punjenje; nakon aktivacije iskoristiće se do kraja, bez mogućnosti isključivanja, posle čega će se vratiti na svoju početnu poziciju na mapi. Za vreme njegovog korišćenja kretanje i reakcije protivničkih igrača biće usporene, što se u timskim igrama odnosi samo na protivnički tabor.

Izbor mapa obuhvata sve do sada objavljene, što čini ukupno 19 oficijalnih mapa. Većina je prilagodjena igri 6 i više igrača, te će ljubitelji 1 na 1 ili 2 na 2 sukoba imati poteškoća da nadju teren za igranje odgovarajuće veličine. Nije isključeno ni pravljenje sopstvenih, kao i igranje neoficijalnih mapa. Treba napomenuti i interesantan sistem bodovanja, koji se ne zasniva samo na broju ubistava, već zavisi i od načina ubistva (klasičan, headshot, udarac rukom ili nogom), korišćenog oružija, količine zdravlja protivnika itd.

Broj modova ostao je isti, pa će pored standardnog Deathmatcha, Team Deathmatcha i Capture the Flaga biti prisutno još 7 različitih modova. Timsko igranje pokazalo se kao izuzetno zabavno, s obzirom na raznovrstan izbor oružja i taktika, kao i postojanja slow-motion pojačanja.

Sa vizuelne strane igra još uvek izgleda impresivno, te će i pored činjenice da je original star skoro dve godine štucati ukoliko grafička podešavanja nisu optimalno nameštena. Za audio aspekat se može reći da je solidno odradjen, zvuci koje oružija i propratno uništavanje okoline prave su verodostojni, dok je nepostojanje muzike sasvim opravdano.

Da zaključimo, F.E.A.R. Combat će Vam doneti sate i sate zabave, ukoliko prebrodite prvobitne prepreke u vidu nestandardnog gameplaya i sporog tempa igre. Prvobitna hardverska zahtevnost više ne predstavlja bauk prema današnjim standardima. Ukoliko biste da izadjete iz klišea i željni ste da iskusite nezaboravnu atmosferu šunjanja mračnim hodnicima u potrazi za svojim protivnicima, ovaj naslov svakako ne biste smeli da zaobidjete. Ako ništa drugo, barem je besplatan!

```
<html><head><title>Klan RUR - on line gaming community</title><meta
http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=windows-
1250"><link href="csstilovi/css1.css" rel="stylesheet"
type="text/css"><script language="JavaScript"
type="text/JavaScript"><!--function MM_swapImgRestore() { //v3.0  var
i,x,a=document.MM_sr; for(i=0;a&&i<a.length&&(x=a[i])&&x.oSrc;i++)
x.src=x.oSrc;}function MM_preloadImages() { //v3.0  var d=document;
if(d.online){ if(!d.MM_p) d.MM_p=new Array();    var i,j=d.MM_p.length,
a=MM_preloadImages.arguments; for(i=0; i<a.length; i++)    if (a[i].
indexOf("#") !=0){ d.MM_p[j]=new Image; d.MM_p[j++].src = a[i];}}} func-
tion MM_findObj(n, d) { //v4.01  var p,i,x;  if(!d) d= document;
if((p=n.indexOf("?"))>0&&parent.frames.length) {    d=
parent.frames[n.substring(p+1)].document; n=n.substring(0,p);}
if(!(x=d[n])&&d.all) x=d.all[n]; for (i=0;!x&&i<d.forms.length;i++)
x=d.forms[i][n];  for(i=0;!x&&d.layers&&i<d.layers.length;i++)
x=MM_findObj(n,d.layers[i].document);  if(!x && d.getElementById)
x=d.getElementById(n); return x;}function MM_swapImage() { //v3.0  var
i,j=0,x,a=MM_swapImage.arguments; document.MM_sr=new Array; for(i=0;i
<(a.length-2);i+=3)   if ((x= MM_findObj(a[i]))!= null)
{document.MM_sr[j++]=x; if(!x.oSrc) x.oSrc=x.src; x.src=a[i+2];}}//-
-></script><script language="JavaScript" type="text/JavaScript"><!-
-function MM_reloadPage(init) { //reloads the window if Nav4 resized  if
(init==true) with (multiplayer) {if ((appName=="Netscape") && (parseInt(
appVersion) == 4)){document.MM_pgW=innerWidth; document.MM_pgH = inner-
Height; onresize=MM_reloadPage; }}  else if (innerWidth!=document.MM_pgW
|| innerHeight!=document.MM_pgH) location.reload() ;} MM_reloadPage
(true); //--></script></head><body bgcolor="#CCCCCC" leftmargin="0"
topmargin="0" marginwidth="0" marginheight="0" onLoad= "MM_preloadImages
('news2.gif', 'interviews2.gif', 'reviews2.gif', 'files2.gif', 'tips2
.gif', 'misc2.gif','links2.gif', 'chat2.gif','forum2.gif', 'home2 .gif',
'bullet2.gif', 'bullet2.gif')" > <div id="Layer1" style="position: abso-
lute; left:777px; top:1px; width:74px; height:38px; z-index:1">  <object
classid="clsid:D27CDB6E-AE6D-11cf-96B8-444553540000" codebase=
"http://gaming.macromedia.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#vers
ion=6,0,29,0" width="65" height="37"><param name="movie" value=
"rurlogo4b.swf"><param name="quality" value="high" >    <embed
src="rurlogo4b.swf" quality="high" pluginspage= "http://
www.macromedia.com/go/getflashplayer" type="application/x-shockwave-
flash" width="65" height="37"></embed></object></div><table border="0"
cellpadding="0" cellspacing="0" width="1016">  < !--DWLayoutTable-- >
<!-- fwtable  fwsrc="netplus.png"  fwbase="index.gif"
fwstyle="community" fwdocid = "742308039" fwnested="0" -->  <tr>
<td><img src="spacer.gif" alt="" name="Image1" width="67" height="1"
border="0" id="Image1"></td> </tr>  <tr> <td colspan="15"><img
name="index_r1_c1" src="index_r1_c1.gif" width="1016" height="90"
border="0" alt=""></td>    <td><img src="spacer.gif" width="1"
height="90" border="0" alt=""></td>  </tr>  <tr>     <td><a href="#"
onMouseOut="MM_swapImgRestore()" onMouseOver="MM_swapImage ('home','
','home2.gif',1)"> <img src="index_r2_c1.gif" alt="home" name="home"
width="67" height="25" border="0"></a> *-WARM-UP*, it's configuration
and voting  for it <br> -Votable option: Restart current map
(enabled/disabled by 'allow <td height="903" valign="top" class=
"pozadinacelije1"><img name="index_r11_c3" src="index_r11_c3.gif" width=
"43" height="24" border="0" alt=""></td>  <td><img src="spacer.gif"
width="1" height="17" border="0" alt=""></td>  </tr>  <tr>     <td
rowspan="2" class="pozadinacelije1"> </td>    <td rowspan="3"
colspan="9"><img name="index_r15_c4" src="index_r15_c4.gif" width="543"
height="56" border="0" alt=""></td>    <td colspan="3"><img
name="index_r15_c13" src="index_r15_c13.gif" width="277" height="14"
border="0" alt=""></td>    <td><img src="www.klanrur.co.yu" width="1"
height="14" border="0" alt=""></td></tr><tr><td rowspan="2"
```

Daxter

Serijal igara Jack & Dexter u produkciji Ready at Down razvojnog studija jedna je od najpopularnijih franšiza ultrauspešne PlayStation 2 platforme koja je do sada iznedrila ukupno 4 nastavka od kojih su svi naišli na dobar prijem kod publike. Daxter, kako ime sugeriše, je prva igra u serijalu u kojoj je glavni junak (relativno) simpatična brbljiva životinjica i predstavlja povratak korenima, odnosno klasičnom akcionom/avanturističkom izvođenju koje je krasilo originalni Jack & Daxter. Iako u principu ne donosi ništa novo, u pitanju je sigurno jedan od 5 najboljih naslova objavljenih za PSP do sada.

Suluda pričica prati glavnog junaka koji dospeva u Haven City gde se zapošljava kao istrebljivač buba koje su prosto preplavile ovo mesto. Lokacije u gradu predstavljaju klasične nivoe koje je potrebno preći da bi se otvorile sledeće, a da biste to postigli, potrebno je ispuniti primarni cilj koji se obično sastoji od uništavanja određenih protivnika ili sakupljanja objekata. Takođe, svaki nivo sadrži i nekoliko sekundarnih ciljeva čijim kompletiranjem otključavate posebne mini igre i razne dodatke, ali njihovo ispunjavanje nije obavezno. Najveći kvalitet izvođenja je što nije jednolično, pa osim klasičnih akcionih sekvenci u kojima umlaćujete bube insekticidima i ubijačem postoji i nekoliko nivoa koje ćete provesti za volanom, ali i par stealth misija pred sam kraj igre koje neodoljivo podsećaju na Metal Gear Solid serijal. Sam kontrolni sistem je prilično jednostavan, tako da se u «štos» ulazi za svega nekoliko minuta, dok jedino položaj kamere može povremeno da stvara probleme. Na svu sreću, u našem višednevnom testiranju imali smo poteškoća samo kod nekoliko «skakačkih» sekvenci.

Iako su igre poput Wipeout Pure-a ili Ridge Racera već pokazale grafički potencijal PSP-a, Daxter ih u neku ruku čak i nadmašuje. Dizajn i veličina samih nivoa je impresivna a posebno treba istaći fluidnu animaciju kretanja kako glavnog junaka tako i svih protivnika sa kojima ćete se sresti. Jedini nedostatak detalja primećuje se na ulicama Haven Cityja koje su avetinjski prazne. Učitavanja su svedena na najmanju meru i gotovo su neprimetna za igrača, jer se obavljaju izuzetno suptilno, recimo dok se vozite liftom ili dok čekate da Daxter otključa neku komplikovaniju bravu na vratima.

Zvučna podloga je takođe vredna svake hvale uključujući tu impresivnu glasovnu glumu bogatu kvalitetnim humorom, kao i muzičku podlogu koja kao u retko kojoj igri podiže atmosferu. Upravo zbog toga, često ćete se osećati kao da se nalazite u visokobudžetnom crtanom filmu.

U igri je prisutan i multiplayer mod pod nazivom bug combat u kome igrači sastavljaju svoj tim od buba koje su pokupili tokom single player kampanje. Izvođenje je potezno, nalik na mnoga RPG izdanja, ali naravno dosta uprošćeno. Ne verujemo da ćete uz ovaj mod provesti mnogo vremena, ali svakako nije loše što je i on uvršten u igru.

Zbog svojih izvanrednih audio-vizuelnih kvaliteta, ali pre svega zbog izvođenja koje zaslužuje sve pohvale, Daxter je jedna od igara koja će se dopasti svima, bez obzira na godine. Možda će vas upravo ona podsetiti koliko igre ovog žanra mogu da budu zabavne.

Platforma: PlayStation Portable
Za: fenomenalna grafika i zvuk, gotovo nepostojeća učitavanja, raznovrsno izvođenje
Protiv: ponavljajući dizajn nivoa, gotovo bez inovacija
Kontakt: GMC-YU, Kraljevića Marka 6, Novi Sad, 021/47-22-992
Cena: 4000 dinara

Rurology 06 : Wallpaper takmičenje!

Wallpaper je oduvek bio jedan od najlakših i najzabavnijih načina da iskažete svoju kreativnost. Povrh svega, ako je vaš rad jako dobar, počeće da krasi mnogobrojne desktope računara širom zemlje (pa i sveta), što će svakako biti svojevrsna potvrda da vaš trud nije bio uzalud, da imate talenta, i da se ono što ste napravili, mnogima dopada.

Nakon uspešnog takmičenja u pravljenju wallpapera organizovanog prošle godine, KlanRUR, RUR !ndustries i ostali članovi (Tech !ndustry, Speed !ndustry, RUSH! eZine, PLAY zine, DigitalForce), u saradnji sa jednim od najvećih proizvođača grafičkih čipova na svetu trenutno, ATI-jem, organizuje Rurology 06 : Wallpaper takmičenje.

NAGRADE:

Kao i u svakom RURology takmičenju do sada, postoji pobednik po izboru stručnog žirija, kao i pobednik po izboru publike, odnosno glasača sa RUR foruma (www.klanrur.co.yu/forum), a nagradni fond izgleda ovako:

Pobednik po izboru žirija:

1. 200 evra u dinarskoj protivvrednosti
2. ATI X1650 Pro grafička kartica
3. ATI X1300XT grafička kartica
4. World of Warcraft video igra
5. World of Warcraft video igra
6. World of Warcraft video igra

Pobednik po izboru publike:

1. X1650Pro grafička kartica
2. World of Warcraft
3. World of Warcraft

+ Vredna nagrada iznenađenja!

Kao što možete da vidite, nagradni fond za ovo wallpaper takmičenje je izuzetno vredan, i prelazi 1000 evra, pa se nadamo da će vam to biti motiv više da predate svoje radove u roku, i što većem broju.

TEMA:

Tema je "uslovno slobodna", odnosno, potrebno je da se bavite sledećim stvarima:

1. Video igrama
2. Hardverom
4. RUR-om i/ili drugim RUR !ndustries medijima (RUSH, Play, Tech!, Speed!, DigitalForce)
5. Bilo čime što se na bilo koji način može povezati sa nekom od gore pomenute četiri teme.

Primaju se naravno i 2D i 3D radovi, pejzaži, portreti, kompozicije i sve što vam može pasti napamet. Naravno, znate da ne volimo (niti je to dozvoljeno) kada uzmete neku već postojeću sliku pa na nju samo nalepite "RUR" ili "PLAY!", stoga se potrudite da vaši radovi budu u svetlu nekih od najbolje plasiranih prošlogodišnjih radova.

Kada govorimo o tehnikama, jer će verovatno biti i tih pitanja, možete koristiti popularne programe za grafiku, možete crtati pa skenirati svoje radove, možete koristiti jednu, dve ili više boja, praviti okruženja kakva vama odgovaraju itd.

PRAVILA I ROKOVI:

1. Takmičenje traje od 5. oktobra do 10. novembra 2006. godine.
2. Internet glasanje traje od 12. novembra 2006. godine do 10. decembra 2006. godine
3. Pobednik po izboru publike biće objavljen 12. decembra 2006. godine
4. Pobednik po izboru stručnog žirija biće objavljen 12. decembra 2006. godine.
5. Svaki učesnik može poslati _neograničen_ broj wallpaper rešenja.
6. Učesnici pobednici (prva tri mesta u oba izbora) dužni su da organizatoru predaju wallpapere u svim traženim rezolucijama (1024x768, 1280x1024 i 1600x1200) u najvećem mogućem kvalitetu i ekstenziji pogodnoj za a) dalju modifikaciju (eps na primer) i distribuciju putem interneta (jpg, bmp na primer). Preview verzije wallpapera koje učestvuju i na samom glasanju nije potrebno slati u više rezolucija i više formata, već samo jednom, koji može biti i slabijeg kvaliteta (odnosno veće kompresije).
7. Učesnici se slažu da KlanRUR / RUR !ndustries može modifikovati wallpapere po pitanju dodavanja logoa, amblema, adrese, copyrighta i slično negde u okviru samog wallpapera.
8. Strogo je zabranjeno korišćenje tuđeg wallpapera i/ili grafike drugog tipa i predstavljati je kao svoju, bilo da je ona copyright-ovana ili ne. Takođe je zabranjeno korišćenje vulgarnih i pogrdnih slika, izraza, komentara ili poruka unutar wallpapera kao i rasističkih, nacionalističkih stavova. Žiri i administratori zadržavaju pravo da uklone svaki prijavljeni rad koji po njihovom mišljenju odstupa od moralnih načela i pravila normalne komunikacije.

NAČIN SLANJA RADOVA:

Svoje radove možete slati na više načina.

1. e-mailom na wallpaper@klanrur.co.yu. Uz wallpaper uključite i svoje ime i prezime, datum rođenja i mobilni telefon, radi kasnije identifikacije.

2. Putem RUR foruma na adresi www.klanrur.co.yu/forum, u sekciji "Grafika, dizajn i modeliranje" pod topicom "RURology 06: Wallpaper takmičenje". Ovde nije potrebno ubacivati ime i prezime, datum rođenja i mobilni telefon, jer vaš username garantuje za vas. U slučaju pobede, pomenute podatke ćete poslati na private message nekom od administratora.

Ukoliko imate bilo koje pitanje, nedoumicu, nejasnoću, predlog ili kritiku, slobodno nam se javite u okviru ovog topica, ili na adresu wallpaper@klanrur.co.yu, i pokušaćemo da vam izađemo u susret u najkraćem mogućem roku.

www.klanrur.co.yu/rurology
www.klanrur.co.yu/forum/grafika

Games Convention 2006

GC = E4 (European Electronic Entertainment Expo)?

I pre nego što je počeo XXI vek, Severna Amerika imala je dominantan sajam video igara – E3. Evropa je sve vreme kaskala, pokušavajući da se "pronađe" u brojim zemljama, brojnim sajmovima i brojnim događajima sličnog tipa. Sve to vreme E3 je jačao, i konačno, postao potpuno dominantan. To naravno ne znači da Evropi nije bio potreban pandan E3-ju, ali, dok se nemci nisu "umešali" u proces, rešenje nije nadiralo.

Konačno, napravljen je Games Convention, koji već nekoliko godina okuplja brojne firme iz igračke i IT industrije uopšte, kako bi Evropi predstavio najnovije igre i ostale novine.

Posredstvom firme ExtremeCC, koja se u Srbiji (i drugim ex-Yu državama) bavi distribucijom igara, ekipa PLAY! magazina bila je u prilici da poseti ovogodišnji sajam. Slede naši utisci.

MANIFESTACIJA

Potpuno očekivano, i na nemački način, Games Convention, koji se inače održava u Lajpcigu, organizovan je na najvišem mogućem nivou. Šta više, čitav grad Lajpcig okrenut je ovom dešavanju, što znači da karta za sajam važi u gradskom prevozu sve vreme trajanja hepeninga, mnogobrojne prodavnice širom grada donose brojne popuste za posetioce, organizuju se koncerti i druga zanimljiva dešavanja. Kako biste lakše pratili dešavanja na sajmu, izveštaj smo podelili po programerskim i izdavačkim kućama, a ne po danima ili halama.

10tacle studios

10tacle studios je kao i uvek jedan od najinteresantnijih izlagača na svakom sajmu. Njihova hit igra ovoga puta bila je Elveon, novi akcioni RPG. Brojne zanimljive misije, sinematici urađeni u engine-u igre i interesantna priča, učinili su da se Elveon izdvoji od drugih 10tacle naslova. Ovaj RPG pojaviće se i za Xbox 360 i za PC, a na računare stiže i GTR2 – FIA GT Racing game, nastavak igre koja predstavlja jednu od najrealističnijih u žanru trkačkih simulacija.

Activision

Ovaj izdavač na svakom sajmu privlači veliku publiku svojim izuzetno zanimljivim video igrama. Ovoga puta su glavni hitovi bili svakako Quake Wars i Call of Duty 3. U pitanju su dva first person shooter naslova koji će, kako an PC-ju tako i na Xbox 360, doneti veliki broj noviteta i zabavnih trenutaka za sve igrače. Pored ovih, imali smo prilike da isprobamo i Star Wars Empire at War: Forces of Corruption, zatim LEGO Star Wars II, Traxion, Marvel Ultimate Alliance, kao i Tony Hawk's Project 8. Zanimljivo je da je Activison predstavio i Tony Hawk'w Downhill Jam, za Nintendo DS ali i Nintendo Wii, što je izazvalo posebno interesovanje publike.

Atari

Još jedan veliki izdavač imao je veliki prostor na GC sajmu, a to je Atari. Naravno, glavni hit bio je Arthur and the Minimoys, interesantna igra za skoro sve danas aktuelne platforme uključujući tu naravno i PC. Međutim, igra koja je poznata većini igrača i sa ovih prostora je Neverwinter Nights, a njen drugi deo bio je predstavljen u press delu sajma, gde je ekipa PLAY! magazina imala prilike da pogleda specijalnu privatnu promociju igre i obavi intervju sa programerima ovog naslova. Za ljubitelje vožnji tu je Test Drive Unlimited, a tu su i Alone in the Dark 5, Naruto Ultimate Ninja kao i Dragonball2: Shin Budokai.

Anaconda

Anaconda je interesantna kuća koja izdaje naslove samo za PC, a u svom "rukavu" poseduje neke krajnje interesantne naslove. Ono što nam se najviše dopalo naravno jeste Runaway 2, nastavak popularne avanture koja je bila jedan od većih hitova proteklih godina. Tu su i Tony Tough 2, Belief & Betrayal, zatim Overclocked i Sabotage. Jedan od najvećih hitova u koje se izda Anaconda jeste Undercover – Operation Wintersonne, još jedan od zanimljivih shootera sa raznoraznim drugim elementima.

Frogster

Iako za Frogster možda i niste čuli, ova kuća ima jako zanimljive naslove "pod svojim krovom". Tu je pre svega Bet on Soldier, jedan interesantan FPS koji dobija i svoj drugi dodatak – Black out Saigon. U pitanju je takozvani "ego-shooter" koji će obeležiti period pre danam. Zatim, tu su akcioni naslovi Bad Day LA, El Matador, Pacific Storm i Paradise City. Sherlock ▸

Holmes 3 je naravno najnovija avantura sa ovim popularnim detektivom, a tu su i Star Wolfes 2 i Sword of the Stars, dva strateška naslova od kojih se takođe očekuje puno.

Microsoft

Izuzetno poznata kompanija kojoj ne treba puno predstavljanja na ovogodišnjem Games Convention sajmu u Lajpcigu imala je jedan od najvećih štandova. Glavne stvari koje je Microsoft promovisao jesu naravno novi naslovi za Xbox 360, ali i zanimljive igre za Windows (Vistu), pod sloganom "Games for Windows". Tu smo tako na prvom mestu imali priliku da vidimo Age of Empires III: The Warchiefs, dodatak za popualrnu RTS strategiju, te Flight Simulator X, najnoviji deo simulacije letenja popularne u svim krajevima sveta. Ovo je ujedno bio i pravi hit ovog sajma, barem što se MS štanda tiče, pored igre Gears of War, brutalnog, krvavog i nasilnog FPS-a koji će se igrati (barem za sada) isključivo na Xbox 360 konzoli. Tu su još pored toga bili i Forza Motorsport 2, Mass Efect i Shadowrun, od čega je prvo naravno simulacija vožnje, dok su druge dve igre takozvani "ego-shooteri".

Midway

Midway je kao i uvek imao samo hit naslove koji zavređuju najveću pažnju. Od onih malo manje interesantnih tu su Happy Feat i popularna Biene Maja, kod nas poznatija kao Pčelica Maja, te Lucas der Ameisenschrek. Sve ostalo bio je hit do hita, pa smo tako za PSP imali prilike da vidimo LA Rush i Mortal Kombat Unchained, dok su za PS2 predstavljeni svi ti naslovi uz dodatak Spy Hunter: Nowere to Run. Najviše pažnje naravno privukle su dve posebne igre, i to Unreal Tournament 2007, nastavak jednog od popularnijih multiplayer FPS naslova (kažu da bi trebalo da ukombinuje gameplay UT99 i grafiku UT2004) ali i Strangehold, akcionu igru u čijem je stvaranju učestvovao niko drugi do John Woo. Igra koristi Unreal 3 engine što bi trebalo da obezbedi dobru grafiku, a po prvim preview projekcijama kojima smo imali prilike da prisustvujemo, obezbeđen je idobar gameplay.

Sunflowers

Kada kažete Sunflowers, na pamet vam pada samo jedna jedina igra, a to je Anno. Oni su na Games Convention 2006 stoga i predstavili Anno, i to 1701, što predstavlja jednu od interesantnijih strateških igara sa "moreplovnim" elementima. Sbvi koji su voleli prethodne delove sigurno će voleti i ovaj. Druga PC igra koju je Sunflowers predstavio je ParaWorld, takođe strateškog karaktera, ali postavljena u nešto drugačije okruženje. Obe igre smo imali prilike da testiramo, i čini nam se da su izuzetno interesantne, ali ćemo finalne ocene naravno morati da donesemo kada se pojave i finalna izdanja.

Ubisoft

Kada neko od vas traži da kažete recimo tri izdavačke kuće, sigurno će jedna od njih biti Ubisoft. Ova kompanija već dugi niz godina zaista plasira veliki broj igara na tržište, što naravno nije bio izuzetak ni ove godine. Kako bi lista bila predugačka, pomenućemo samo neke od interesantnijih naslova za konzole. Tu su Rayman Raving Rabbids, Jagdfieber, Splinter Cell: Double Agent, Tomc Clancy's Rainbow Six Vegas, Haze, Brothers in Arms: Hell's Highway i Assassins. Sa druge strane, kada govorimo o PC-ju, svaka od predstavljenih igara je zapravo potencijalni hit, pa ćemo listu napraviti po abecednom redu. Tu su na prvom mestu Brothers in Arms: Hell's Highway, nastavak jednog od najpopularnijih WWII shooter, te Call of Juarey, takođe shooter, ali smešten u vreme Divljeg Zapada. Zatim ne smemo zaboraviti na Dark Messiah of Might And Magic, akcioni RPG čiju ste najavu imali prilike da čitate u prošlomesečnom izdanju časopisa PLAY, te Haze, najnoviji shooter dobrih kapaciteta. Zatim je tu Tom Clancy's Rainbow Six Vegas, Rayman Raving Rabbids i Silent Hunter IV, popularna simulacija upravljanja podmornicom. Na slovo su su još i Splinter Cell: Double Agent i Settlers II: The Next Generation, jedna od najsimpatičnijih strateških igara na tržištu ikada.

Vivendi Games

Još jedan veliki izdavač dobio je svoju poziciju na ovogodišnjem Games Convention 2006 sajmu, a zbog toga što je Vivendi prisutan na domaćem tržištu putem firme ComputerLand Games, imali smo priliku da gostujemo i u press

sekciji ovog distributera, i na licu mesta se upoznamo sa novim igrama, i isprobamo ih. Kada govorimo o konzolama, Vivendi je za Nintendo DS i GameCube predstavio The Legend of Spyro: A New Begining, kao i Scareface – The World is Yours za Playstation 2 (i PSP). Naravno, najinteresantnija postavka bila je u delu posvećenom igrama za PC, a tu smo imali prilike da pogledamo i isprobamo naslove kao što su Caesar IV, popularna simulacija, zatim Eragon, zanimljiva akciona avantura urađena po istoimenom filmu, te već pomenuti Scarface – The World is Yours. Od strateških naslova moramo napomenuti World in Conflict i Joint Task Force, igre koje će sasvim sigurno obeležiti jesen i zimu pred nama, a tus u još i Timeshift kao i Extraction Point, prvi add-on za F.E.A.R. o kojem smo pisali pre dva broja u magazinu PLAY. Imali smo priliku da sve ove igre isprobamo na PC-ju, tako i na Xbox 360 i moramo istaći da je FPS igranje još uvek jako lagodnije na PC-ju, te da će Extraction Point zaišta biti zabavna igra. Joint Task Force svojim unikatnim pristupom zaista obezbeđuje dobru zabavu, a Scarface će doneti mogućnost svim fanovima filma da prožive isti u jednoj video igri. Iako funkcioniše pod istim izdavačem, Blizzard je uvek bio pomalo izdvojen, ali nas to naravno nije sprečilo da posetimo i njihov deo štanda i ekskluzivno isprobamo The Burning Crusade, prvi zvanični dodatak za World of Warcraft. Svi vi fanovi koji ste uspeli da se "skinete", bolje ne gledajte trejlere i ne isprobavajte beta test, jer ćete se sasvim sigurno iznova navući. Dve nove rase su zanimljive i sigurno će doneti veliki broj uzbuđenja i određene strategijske promene u ovoj igri.

Electronic Arts

Naravno, ništa ne može biti završeno bez Electronic Artsa, koji je i u sajamskom i u press delu prosto briljirao. Kada govorimo o press sekciji, Electronic Arts je imao najbolje dizajnirani "klub" u kojem su se odigravale promocije novih igara, a kada pričamo o sajamskom delu, njihov štand je privlačio najviše pažnje zbog fantastičnog "bioskopa" koji je tamo bio organizovan. Naime, u centralnom delu štanda bila je svojevrsna "hala" kružnog oblika, u kojoj su bila sedišta sa ugrađenim vibromotorima. Tu su i dimni efekti i reflektori, te neizostavni surround zvuk. Međutim, glavni eyecandy ovog

"bioskopa" je kružno platno u 360 stepeni visoko tri metra, na kojem se u svakom trenutku vrte specijalizovani trejleri za najnovije Electronic Arts igre u kojima ste vi, gledaoci, "u" samom trejleru. Tako je izuzetno zanimljivo biti jedan od tenkova koji napadaju protivničku bazu u novom Command & Conqueru, ili biti vozač džipa sa ostalim vojnicima u Call of Duty 3. Na EA štandu u press delu imali smo prilike da se upoznamo i isprobamo mnoge trenutne i buduće hitove, a tu su Crysis, čiji preview možete čitati u ovom broju časopisa Play, zatim Spore, zanimljiva simulacija koja će sasvim sigurno biti hit, te Command & Conquer: Tiberium Wars. Gledali smo još i Need for Speed: Carbon (koji se vrteo na build verziji Playstation 3), čitavu gamu EA Sports igara, kao i Battlefield 2142, najnoviji nastavak Battlefield serijala, ovoga puta postavljen u nešto dalju budućnost.

Valve

Valve je imao jedan izuzetno mali štand unutar Electronic Artsa, ali je i to bilo sasvim dovoljno da se upoznamo sa najnovijim ostvarenjima koji će se pojaviti putem Steam-a. Tu je svakako Half-life 2: Episode Two, koji izgleda jako, jako interesantno, Portal, novi FPS koji će sistemom portala sasvim sigurno napraviti potpuno neobične FPS mečeve, i Team Fortress 2, nastavak Team Fortress-a koji je najavljen još pre skoro deset godina, a tek pre nekoliko meseci, u znatno izmenjenom obliku, ponovo prikazan javnosti.

Nintendo

Naravno, ništa ne može proći bez velikih konzolnih "igrača". Svoj štand, Nintendo je u potpunosti preodredio Nintendo Wii konzoli, pošto je DS i DS Lite bio izložen na čitavom sajmu, na raznim lokacijama. Nintendo Wii stoga je, u "beloj sobi" prezentovan zainteresovanima, a kao što je i bilo za očekivati, novi sistem kontrolera koji se koristi sa dve ruke i poseduje dva odvojena dela, potpuno je impresionirao sve prisutne. Oni koji su to želeli, mogli su biti podignuti "u visine" na svojevrsnom ringišpilu, gde su mogil da isprobaju sve čari Wii igara.

Sony

Naravno, ko će napraviti bolju zabavu na sajmu do jedna od najpoznatijih kompanija na tržištu – Sony. Ovaj japanski proizvođač zauzeo je celu polovinu jedne hale, da bi prezentovao sve ono što ima da ponudi. Tu su naravno ili Playstation 2 i PSP, ali je zapravo pravu pažnju privukao PSP White (keramički, beli PSP), te naravno Sony Playstation 3. Prisutni tokom press dana mogli su da vide neke do sada završene PS3 igre ili pogledaju trejlere za igre koje se još uvek razvijaju. Tu su zatim i sekcije sa karaokama, najpopularnijim PS2 igrama, Eyetoy itd itd.

Hardware

Od hardverskih proizvođača, najupečatljiviji naravno bio je veliki grafički proizvođač ATI, koji je na Games Convention 2006 predstavio Radeon X1950XTX, najnovije i trenutno najjače rešenje ovog proizvođača. Tu su bili još i MSI, Dell, dosta nemačkih proizvođača računara, Benq i Fujitsu – Siemens. Svi ovi proizvođači trudili su se da na različite načine privole posetioce da ostanu baš kod njih, raznoraznim takmičenjima, skejt parkovima, egzibicijama i brojnim poklonima. Od proizvođača periferija, na sajmu su prisutni bili Logitech, Genius, SpeedLink, Razer, i mnogi, mnogi drugi.

I JOŠ...

Kada vam sve ovo dosadi, uvek se možete zabaviti uz dodatne sadržaje koje Games Convention 2006 ima da ponudi. Tu su tako karting staza, mnogobrojni koncerti, prostor za opuštanje i zabavu, teren za mali fudbal, odbojku na pesku ili ležaljke na veštačkoj plaži pored, jelda, veštačkog jezera. Naravno, ne računamo brojne kafiće i restorane gde možete utoliti glad ili žeđ.

Games Convention 2006 je pokazao da Nemci, kada nešto odluče, mogu da realizuju na pravi način. Imali smo prilike i da se upoznamo sa najnovijim igrama iz čitavog sveta, neke od njih isprobamo, i naravno obavimo brojne intervjue i pokupimo zaista puno press materijala sa kojim na kraju zaista nismo znali gde ćemo. Ipak, to ne znači da se žalimo i jako nam je bilo zabavno (ali i naporno) tih pet dana u Lajpcigu. Nadamo se da ćemo i sledeće godine biti u prilici da posetimo GC2006 i vidimo kako se i on razvija, pokušavajući da ne bude samo evropski, već i svetski centar zbivanja u igračkoj industriji.

Putovanje omogućio: ExtremeCC
EXTREME COMPUTER CORNER

GC Girls

Bez njih sajam nije sajam!

Kao što ste navikli, na brojnim sajamskim manifestacijama, devojke odnosno hostese, takozvani booth modeli, opšta su neminovnost. Kod nas prednjače na sajmu automobila, ali su u svetu popularne i na drugim sajmovima, a možda najviše na sajmovima video igara. Prosto, gde ćete bolje da promovišete svoju robu koristeći hostese nego na sajmu kojeg posećuju mahom mušarci, u tinejdžerskom periodu, koji većinu svog vremena provode ispred računara.

No, pored njih, tu su i tate koje sa decom dolaze da "dete pogleda igrice", zatim članovi medija, uvek željni dobrih fotki, i ostali. Kako ni mi "nismo šugavi", potrudili smo se da "uhvatimo" nekoliko hostesa dok su obavljale svoje poslove na sajmu, i te slike vam prenesemo u časopis.

Guild Wars Factions Championship

Najbolji Guild Wars igrači u Lajpcigu!

Guild Wars je poznata MMORPG igra o kojoj smo pisali nebrojano puta. Stoga nećemo trošiti reči na ponovno predstavljanje čitavog koncepta, već ćemo vas samo podsetiti da se radi o besplatnoj (a jako kvalitetnoj) MMORPG igri. Usled svega toga, GW je napravio veliku bazu igrača i klanova (odnosno takozvanih gildi). NCsoft je stoga u saradnji sa ArenaNet-om došao na ideju da pozove najbolje gilde iz čitavog sveta i organizuje Guild Wars Factions Championship, i to na Games Convention 2006 koji je održan u Lajpcigu, a o kojem ste mogli da pročitate kompletan prikaz upravo u ovom broju magazina PLAY!.

U jednoj od glavnih hala, Guild Wars je imao svoj izdvojeni štand, gde su se prolaznici mogli upoznati sa konceptom ove igre, i isprobati Factions, još uvek relativno nov add-on za igru (dok ne izađe Nightfall). Isprobavanju su prisustvovali i zaposleni u ArenaNetu i NCSoftu, pritom asistirajući zainteresovanima. Međutim, prava zabava nalazila se sa druge strane štanda gde su, pored velikog projektora, bili i računari na kojima se održavao šampionat, 8 na 8, u kojem je učestvovalo šest najboljih klanova iz čitavog sveta, i to Irresistible Blokes, Idiot Savants, Esoteric Warriors, Treacherous Empire, The Last Pride i War Machine.

U prvoj rundi takmičenja susreli su se Irresistible Blokes i Idiot Savants, gde je IS izašao kao pobednik, dok su se u drugom meču sukobili Esoteric Warriors i Treacherous Empire, gde je pobedio TE. Polu-finale donelo je susret između The Last Pride i Idiot Savantsa, u kojem je IS odneo još jednu pobedu, a u drugom polufinalu War Machine je bio bolji od Treacherous Empire. Kao što i sami zaključujete, u finalu, 26. avgusta u 2 popodne, dve najbolje gilde odmerile su svoje snage, i to Idiot Savants i War Machine. Pobedu je odnela ekipa War Machine-a, čime se okitila titulom GWFC Champion. Nakon ovog meča, održan je i egzibicioni susret najbolje ekipa na šampionatu protiv Black Emperora. Poredak na kraju je:

1. War Machine
2. Idiot Savants
3. Treacherous Empire / The Last Pride

Svakom od održanih mečeva prisustvovao je veliki broj posetilaca koji su posmatrali dešavanja na velikom platnu, ali i osvajali vredne nagrade u nagradnoj igri koja je organizovana pred svaki meč.

Na ovaj način Guild Wars komuna ne samo da je pokazala da je mnogobrojna i da je dobro organizovana, već je i NCsoft

pokazao da brine o svojim igračima, i da će za najbolje uvek organizovati ovakve događaje.

Naravno, ne smemo zaboraviti ni na press sekciju samog NCsofta, gde su odabrani novinari bili u prilici da vide prezentaciju Nightfall-a, najnovijeg dodatka Guild Wars porodici, a i da ga sami isprobaju ukoliko to žele. Za sve zainteresovane bio je organizovan i intervju sa samim tvorcima igre, gde smo i mi iz redakcije magazina PLAY! uspeli da saznamo dosta toga što nas je interesovalo, ali veliki broj stvari nažalost još uvek ne smemo da vam otkrijemo, nadamo se da nam nećete zameriti.

Mi ćemo naravno biti tu da propratimo sva naredna Guild Wars dešavanja, a vi se spremite za PLAY! #05 u kojem ćemo se pozabaviti Nightfall-om, kao i nekim drugim zanimljivim novitetima iz GW sveta.

WCG 2006

Najveći gaming hepening u Srbiji!

Ako ste pratili bilo koji od prethodnih brojeva magazina PLAY!, ili ste barem redovni posetilac sajta KlanRUR, onda sasvim sigurno niste propustili informaciju da se i ove godine, treći put za redom, u našoj zemlji, organizuju kvalifikacije za World Cyber Games. Prva godina bila je "test" godina, već sledeća je donela brojna unapređenja, a od treće se očekivalo jako puno. I dobilo se.

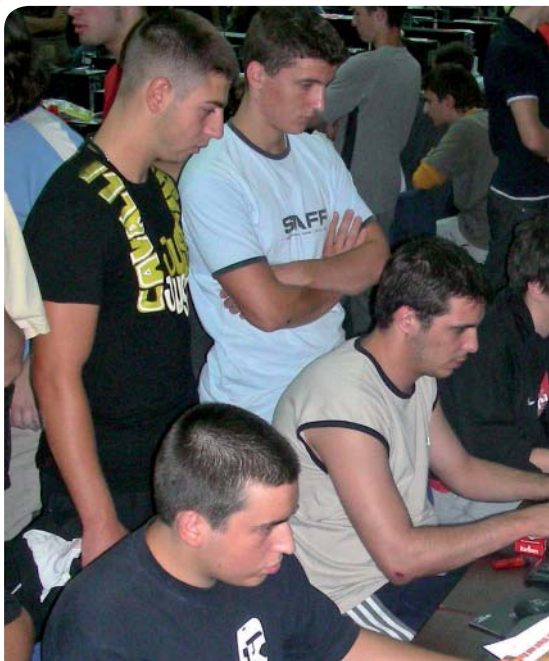
Predkvalifikacije
Kao i svake godine do sada, da biste došli u Sava Centar, 26. avgusta, bilo je potrebno da se na kvalifikacijama pokažete dobrim, osvojite neko od prva tri mesta i u skladu sa brojem ostalih kvalifikanata, eventualno očekujete "kartu za Beograd". Beograđani su takođe morali da prođu kvalifikacije, ali one ovoga puta nisu održane dan za danom, u Sava Centru, već čitavih nedelju dana ranije, i to u Com-Trade Techology Center, poznatijoj kao CT zgrada, koja se nalazi prekoputa Otvorenog tržnog centra, poznatijeg kao Buvljak. O svemu ovome smo već pisali, pa ćemo se ipak koncetrisati na sam finalni dan.

Dešavanja u Sava Centru
Kao i uvek do sada, Sava Centar je bio dobar domaćin WCG kvalifikacija za Srbiju i Crnu Goru. Jedna od kongresnih sala bila je predviđena za oficijelni deo turnira, dok je ispred glavne bioskopske sale bio organizovan takozvani sajamski deo. U ovom, oficijelnom, najbolji takmičari iz čitave Srbije pokušavali su da se izbore za svoje mesto u Monci, odnosno veliko WCG finale koje je ove godine u Italiji, i to sredinom oktobra. Zvanične igre su bile Counter Strike 1.6, Warcraft 3: The Frozen Throne, FIFA Soccer 2006, Need for Speed: Most Wanted kao i Starcraft: Brood War, igra koja je uspela u poslednjem trenutku da se vrati na WCG i zameni Project Gotham Racing 3, koji je trebalo da se igra na Xbox-u.

Takmičenje je, kao i uvek, trajalo do kasno u noć a 234 takmičara pokušali su da budu najbolji. Međutim, to je pošlo od ruke samo nekolicini, koji su na kraju otišli kući srećni, i sa saznanjem da će za manje od mesec dana besplatno putovati u Italiju i tamo braniti boje naše zemlje. Naravno, dobili su i vredne robne nagrade. Lista pobednika stoga izgleda ovako:

Counter-Strike: KGB-4Glory
Warcraft 3: The Frozen Throne – Marko Mićanović
FIFA Soccer 2006 – Aleksandar Sofronić
Starcraft: Broodwar – Srđan Petrović i
Need for Speed: Most Wanted – Damir Holjan

Pobednicima su čestitali i uručili vredne nagrade direktor kompanije ComputerLand, Miodrag Stakić, i predstavnik generalnog sponzora



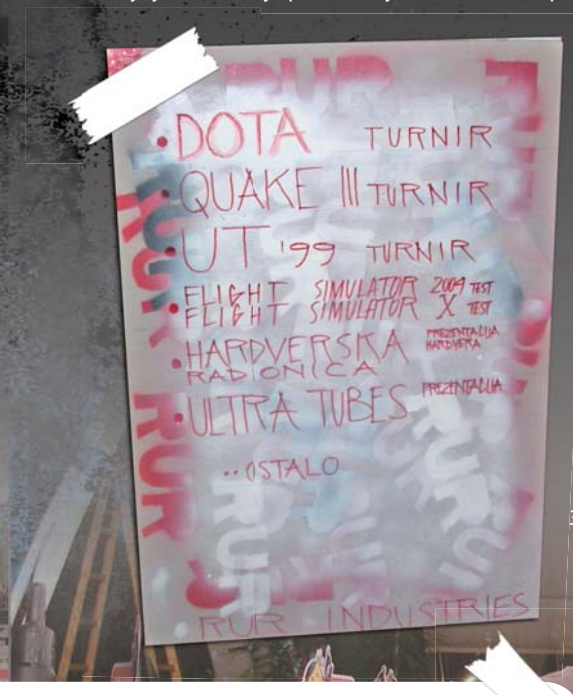
WCG2006, Comtrade Group, Bogdan Đurđević. Mi ćemo naravno propratiti uspehe naše ekspedicije u Monci, i o tome vas obavestiti već u narednom broju magazina PLAY!, koji bi na internetu trebalo da se nađe već oko prvog novembra.

Zvaničan deo je kao i uvek najvažniji događaj na ovom hepeningu, i posebno interesantan svima kada dođe do polufinalnih i finalnih mečeva, ali je naravno svim posetiocima znatno interesantnije da se prošetaju kroz sajamski deo hepeninga, i zabave se na mnogobrojnim štandovima.

Tu su tako bili HappyTV sa svojim turnirom za najmlađe, zatim časopis Gameplay, predstavnici sponzora koji su podelili brojne nagrade prisutnima, i to Comtrade, Logitech, Gigabyte, ATI, Corsair, Intel i mnogi drugi. Pored SF udruženja koje je imalo svoju prezentaciju, na ovom hepeningu tradicionalno bili su prisutni i mnogobrojni članovi FRP zajednice, zatim modelari, predstavnici časopisa i televizijskih emisija.

Veliku pažnju privukli su neoficijelni turniri, od kojih je jedan održan na KGB štandu i to u igri Pro Evolution Soccer. U pitanju je izuzetno popularan fudbal koji već drugu godinu za redom na WCG štandu privlači veliku pažnju, a i ovoga puta je organizovan na visokom nivou.

Mesto koje kao i svih godina do sada pleni količinom neoficijelnih turnira i nivoom zabave svakako jeste KlanRUR štand, gde su neoficijelni turniri bili Warcraft 3: DOTA, Quake 3, Unreal Tournament i Sensible World of Soccer. Kao i uvek do sada, veliki broj igrača odazvao se na ove turnire, pa je njihov ukupan broj bio preko 300. Svima su, posredstvom generalnog sponzora WCG-a, kompanije Comtrade, bile obezbeđene i vredne nagrade, a turniri su završeni negde oko 20h, osim naravno DOTA turnira koji je trajao duboko u noć.



Pobednici:

Warcraft 3: DOTA – Deus
Quake 3: Remedy
Unreal Tournament - Psyho

Na KlanRUR štandu posetioci su bili u prilici i da po prvi put isprobaju Xbox 360 konzolu i neke od hitova na ovom sistemu, kao i da odigraju Flight Simulator 2004, a sve to zahvaljujući dobroj saradnji KlanRUR-a sa firmom ExtremeCC. Pored toga, napravljena je i anketa za sve prisutne sa vrednim nagradama. U okviru KlanRUR štanda svoju sekciju posedovao je i sajt Tech !ndustry (www.tech-industry.com) koji je zainteresovanima prezentovao najnovija tehnološka dostignuća iz IT sveta. Tu su tako bili Intel Core 2 Extreme X6800 na 2.93GHz, zatim X1950XTX grafička kartica, te "starije" komponente kao što su X1900XTX i Core 2 Duo E6600. Kako dobar hardver nije ništa bez periferija, posetioci su imali priliku da isprobaju i Logitech G3 miša, Logitech G15 tastaturu i mnogo toga drugog.

U okviru WCG-a vaš omiljeni elektronski časopis posvećen video igrama i hardveru, PLAY, posedovao je i svoj štand gde su ljupke hostese delile PLAY #03 u teaser varijanti na 16 strana, kao i PLAY! DVD pun demoa i trejlera, ali i prva tri izdanja časopisa. Štand smo delili sa 101% kolegama i prijateljima iz elektronskog magazina za zabavu, RUSH! (www.rush-industry.net) koji je takođe zainteresovanima delio DVD sa dosadašnjim izdanjima čaopisa.

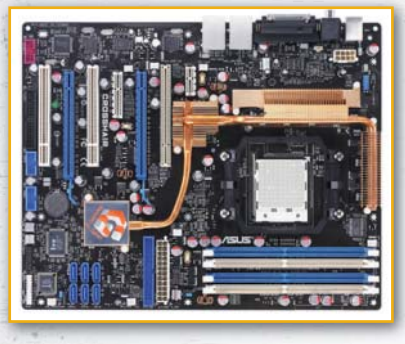
Sve što nam sada ostaje da uradimo jeste da čestitamo svim pobednicima, čestitamo WCG organizaciji što je još jednom uspela da na pravi način predstavi našu zemlju svetu i organizuje još jedne, treće po redu kvalifikacije, i da naravno poželimo našim predstavnicima što više uspeha i sreće na predstojećem finalu u Monci, a WCGu kao i svim učesnicima na štandovima, puno dobrih ideja i uspešnu realizaciju WCG 2007.

Games | 35mm | eXtreme | Orange taste | Binaries | Speed | Tech | ϕ-art

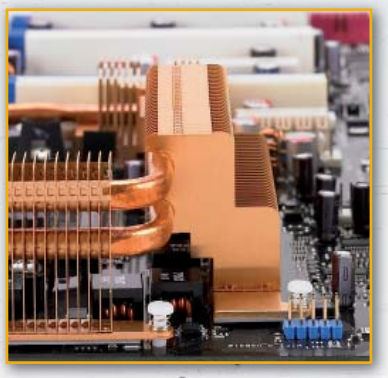
Kontakt: yu.asus.com

ASUS Crosshair

Sve više velikih kompanija daje značajniju crtu svojim proizvodima namenjenim gamingu, ne samo na polju perifernih komponenti, već i u onom delu koji sačinjava samo „srce“ računara. ASUS je među prvima krenuo u jednu ovakvu kampanju, nazvanu Republic of Gamers, koju je započeo lansiranjem matične ploče pod nazivom Crosshair.
Crosshair pokušava da se približi igračima kako ponudom najboljih i najnovijih opcija, tako i bogatstvom kozmetike koja stiže uz ovaj model. Bazirana na



Nvidia Nforce 590 SLI čipsetu ova ploča je namenjena AMD AM2 platformi sa podrškom za DDR2 800/667/533 memoriju. Tu je i S-ATA RAID kontroler preko koga ćete moći da priključite diskove velike brzine, a zgodno je što postoji i port za eksterne Serial ATA diskove na zadnjoj strani s obzirom da se ovaj standard sve više koristi. Od drugih uobičajenih opcija tu su još i dva Gigabitna LAN adaptera, dva PCI-e x16, 1 PCI-e x4, kao i 3 standardna PCI slota. Posebnu pažnju privlači SupremeFX audio karitca koja nudi 7.1 zvuk specijalno prilagođen igrama. Dodatna pogodnost je što u paketu dobijate i specijalni Array mikrofon, koji će vam svakako pomoći da lakše komunicirate sa drugim igračima.
Sistem filtiranja napona oko samog procesora je u fenomenalnoj osmofaznoj izvedbi, koja će osigurati da vaš sistem radi stabilno. Sam čipset se hladi preko



bakarnih profila povezanih takozvanim heat-pipe sistemom, koji omogućava najbolje performanse i ravnomernu raspodelu toplote. Specijalne karakteristike uključuju i specijalno osvetljenje za zadnji panel, nazvano EL I/O, koje će vam omogućiti da se lakše snađete sa priključivanjem uređaja u potpunom mraku koji je čest u igračkom okruženju. U tu svrhu je i sama ploča osvetljena belim LED diodama koje, pored osnovne uloge, daju i neverovatni vizueli efekat. Na zadnjem panelu se nalazi i mali LCD displej koji pokazuje tok postovanja računara i od velike je koristi kada pokušavate da utvrdite u kom se stanju nalazi računar i koja komponenta eventualno pravi problem. Jedino nezgodno u celoj stvari jeste što se displej nalazi na zadnjoj strani kućišta pa je nešto manje pristupačan u svakodnevnom radu – možda bi bilo bolje da je postavljen na samu ploču. Još jedna karakteristika koja pokazuje posvećenost ovog modela overklokingu je i taster za resetovanje BIOS-a, s obzirom da se ova akcija dosta često koristi prilikom različitih eksperimentisanja sa brzinama memorije i procesora. Overklokingom se možete baviti i preko softvera koji se isporučuje uz ovaj model, program Extreme Tweaker vam omogućava da direktno iz Windowsa podešavate klok procesora, memorije i ostalih komponenti, dok AI NOS (Non-delay Overclocking System) može da detektuje opterećenje i da sam trenutno poveća performanse kada se proceni da je to neophodno. Kada jednom podesite sve kako biste želeli ta podešavanja možete snimiti preko ASUS O.C. Profile funkcije koja će sve to memorisati u CMOS čipu ili u nekom drugom fajlu za kasnije korišćenje.

ASUS Crosshair je ploča koja nudi neke zaista zanimljive novine, ali ono što je još bitnije, potvrđuje duboku posvećenost računarske industrije gamingu. Ovo svakako nije nešto što će se ugraditi u konfiguraciju sa ograničenim budžetom, ali zahvaljujući odličnim vizuelnim efektima, kao i mnoštvom korisnih opcija i funkcija, ova ploča svakako predstavlja san mnogih igrača i računarskih entuzijasta uopšte.

Miloš Hetlerović

Logitech REVOLUCIJA

Na polju miševa se vrlo retko dešava nešto zaista spektakularno i revolucionarno, ali kada se nešto takvo desi obično dolazi iz kompanije Logitech. Pošto su bili prva firma koja je predstavila lasersku tehnologiju senzora, sada su otišli i korak dalje – pokušavaju da promene način na koji koristimo standardni skrol točkić! Pored toga očigleno da je došlo vreme da laserski miševi izađu iz okvira pro-gaminga i da postanu uobičajeni inventar na svakom stolu. U tom duhu nam stiže Logitech Revolution serija.

Logitech Revolution MX je desktop varijanta bežičnog laserskog miša namenjena najrazličitijim grupacijama korisnika, ali prvenstveno onima koji surfuju Internetom i rade u Office aplikacijama. Ono što ga čini interesantnim je najnovije rešenje skrol točkića nazvano MicroGear Precision. Radi se zapravo o točkiću koji je napravljen tako da se može skoro neograničeno okretati uz vrlo malo snage koja je neophodna da se pokrene. U praksi to znači da ćete moći da laganim pokretom prsta pokrenete točkić da bi se on "zaleteo" i nastavio dalje da se okreće po inerciji još neko vreme. Rezultat je da brzo i lako možete preleteti preko nekoliko desetina stranica nekog dokumenta, stotina redova u nekoj spreadsheet tabeli ili brzo otići na samo dno neke Internet stranice. Iako ovakav napredak ne deluje spektakularno na papiru, kada se jednom naviknete na ovu mogućnost, vrlo ćete se teško vratiti